



**KONFLIK BATIN DAN MEKANISME PERTAHANAN
EGO TOKOH UTAMA TAKIYA GENJI DALAM FILM
CROWS ZERO
(KAJIAN PSIKOANALISIS)**

「クローズ Zero」 という映画にいる滝谷源氏の主人公の内心葛藤と自己
防衛のメカニズムー精神分析

Skripsi

Oleh :

Naftali Rifqi Octariyan

NIM 13050113120010

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

**KONFLIK BATIN DAN MEKANISME PERTAHANAN
EGO TOKOH UTAMA TAKIYA GENJI DALAM FILM
CROWS ZERO
(KAJIAN PSIKOANALISIS)**

「クローズ Zero」という映画にいる滝谷源氏の主人公の 内心葛藤と自己防衛の
メカニズムー精神分析

Skripsi

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 Ilmu Sastra Jepang

Oleh :

Naftali Rifqi Octariyan

NIM 13050113120010

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 7 desember 2017
Penulis

Naftali Rifqi Octariyan

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum
NIP. 197307152014091003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Konflik Batin dan Mekanisme Pertahan Ego Tokoh Utama Takiya Genji dalam Film *Crows Zero* Kajian Psikoanalisis” yang ditulis oleh Naftali Rifqi Octariyan telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Pada Hari Kamis 7 desember 2017

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum
NIP. 197307152014091003

Anggota I

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum
NIP. 197407222014092001

Anggota II

Fajria Noviana, SS, M.Hum
NIP. 197301072014092001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr.Redyanto Noor , M.Hum
NIP. 195903071986031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Belajar adalah proses penemuan secara terus-menerus, tanpa akhir” (Bruce Lee)

“Kerjakanlah apa yang seharusnya menjadi kewajiban dan tanggung jawab kita”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga tercinta terutama kepada Bapak dan Ibu saya yang selalu mendukung, memotivasi dan selalu memberikan doa. Untuk kakak-kakak saya dan keluarga besar. Untuk teman-teman , orang-orang terdekat selama ini yang telah membantu dan memberikan dukungan. Terima kasih atas dukungan, semangat dan motivasinya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Segala puji syukur saya panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan kekuatan dan pertolongan sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konflik Batin dan Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Utama Takiya Genji dalam Film *Crows Zero* Kajian Psikoanalisis” ini sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora di Universitas Diponegoro. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu Elizabeth I.H.A.N.R, SS, M.Hum. selaku ketua prodi S-1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro.
3. Bapak Budi Mulyadi S.Pd, M.Hum. selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, kesabaran, bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Jasa dan kebaikan yang Sensei berikan akan selalu saya ingat.
4. Bapak Drs. Surono, S.U. dan Ibu Reny Wiyatasari, SS, M.Hum. selaku dosen wali. Terima kasih atas arahan dan bimbingannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro Semarang.

5. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan S-1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
6. Kedua orang tua tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, saran, perhatian dan pengorbanan selama ini. Terima kasih atas segala jasanya untuk Bapak dan Ibu.
7. Teman satu peminatan Sastra yaitu Wawan Prasetya dan Muhammad Yusdwindra, terima kasih selama ini yang selalu menjadi teman untuk saling bertukar pendapat & pemikirannya, juga terima kasih atas dukungan, saran, nasehat dan bantuannya selama ini.
8. Teman-teman Pejuang Skripsi Sastra Jepang angkatan 2013 Pembimbing Budi Sensei, terima kasih atas dukungan, saran dan bantuannya selama ini, sukses untuk kita semua.
9. Teman-teman Wahyu Joko, Friendly a.k.a Chimeng, Agung Cahyadi, Hashim, Afdan, Zulfikri Fahmi terima kasih atas dukungan, saran dan bantuannya selama ini.
10. Teman-teman S-1 Sastra Jepang angkatan 2013, terima kasih atas dukungan, saran, doa dan bantuannya selama ini.
11. Teman-teman di Badminton, terima kasih atas dukungan, saran, doa dan bantuannya selama ini.
12. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan di waktu yang akan datang.

Semarang, 7 desember 2017

Naftali Rifqi Octariyan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.2. Tujuan.....	4
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Metode Penelitian.....	5
1.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.4.2. Metode Analisis Data.....	6
1.4.3. Metode Metode Penyajian Data.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.6. Sistematika.....	8

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Kerangka Teori.....	13

2.2.1. Teori Struktur Naratif Film.....	14
2.2.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang.....	14
2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu.....	15
1. Urutan Waktu.....	15
a. Pola Linier.....	15
b. Pola Non Linier.....	16
2. Durasi Waktu.....	16
2.2.1.3. Elemen Pokok Naratif.....	16
1. Pelaku Cerita.....	17
2. Tujuan.....	17
2.2.1.4. Pola Struktur Naratif.....	18
1. Tahap Permulaan.....	18
2. Tahap Pertengahan.....	18
3. Tahap Penutupan.....	19
2.2.1.5. Setting atau Latar.....	19
1. Fungsi Setting.....	20
a. Penunjukan Ruang dan Wilayah.....	20
b. Penunjukan Waktu.....	20
c. Penunjukan Status Sosial.....	20
2.2.2. Psikologi.....	20
2.2.3. Psikologi Sastra.....	22
2.2.4. Mekanisme Pertahanan Ego.....	24

BAB 3 KONFLIK BATIN DAN MEKANISME PERTAHAN EGO TOKOH UTAMA TAKIYA GENJI DALAM FILM *CROWS ZERO*

3.1 Sinopsis Film <i>Crows Zero</i>	29
3.2 Unsur Struktur Naratif Film.....	30
3.2.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	30
3.2.2 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	33
3.2.2.1. Urutan Waktu.....	33
3.2.2.2. Durasi Waktu.....	37

3.2.3 Elemen Pokok Naratif.....	38
3.2.3.1. Pelaku Cerita.....	38
1. Karakter Utama.....	39
a. Takiya Genji.....	39
2. Karakter Tambahan.....	47
a. Tamao Serizawa.....	47
b. Makise.....	50
3.2.3.2 Tujuan.....	53
3.2.4 Pola Struktur Naratif.....	55
3.2.4.1. Tahap Permulaan.....	55
3.2.4.2. Tahap Pertengahan.....	57
3.2.4.3. Tahap Penutup.....	59
3.2.5. Setting atau Latar.....	62
3.2.5.1. Penunjukan Ruang dan Wilayah.....	62
3.2.5.2. Penunjukan Waktu.....	64
3.2.5.3. Penunjukan Status Sosial.....	65
3.3. Konflik Batin Tokoh Utama.....	66
3.3.1. Konflik Batin Yang Dipengaruhi Faktor Eksternal.....	66
1. Konflik Genji saat Pembentukan Geng GPS.....	67
2. Konflik Genji Dengan Tokio.....	69
3.3.2. Konflik Batin Yang Dipengaruhi Faktor Internal.....	70
1. Konflik Batin Genji dalam Upaya Memenuhi Tantangan Ayahnya.....	71
2. Konflik Batin Genji Menantang Bertarung Serizawa.....	72
3. Konflik Batin Genji dalam Upaya Merekrut Anggota Geng GPS.....	74
4. Konflik Batin Genji dalam Upaya Menguasai Suzuran.....	76
3.4. Mekanisme Pertahanan Ego.....	79
3.4.1. Represi.....	79
3.4.2. Pengalihan.....	81

3.4.3. Agresi.....	82
--------------------	----

BAB 4 PENUTUP

4.1. Simpulan.....	85
--------------------	----

4.2. Saran.....	87
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	88
----------------------------	-----------

要旨.....	90
---------	----

INTISARI

Octariyan, Naftali Rifqi. 2017. “Konflik Batin dan Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Utama Takiya Genji dalam film *Crows Zero* Kajian Psikoanalisis”. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Universitas Diponegoro. Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum.

Penelitian ini menggunakan objek kajian berupa film yang berjudul *Crows Zero*. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dalam memperoleh data untuk menunjang penelitian ini. Teori yang menunjang dalam penelitian ini adalah teori unsur naratif film, teori konflik yang dikemukakan oleh Robert Stanton dan teori Psikoanalisis yang membahas mengenai struktur kepribadian manusia yang dikemukakan oleh Sigmund Freud.

Skripsi membahas mengenai Konflik Batin yang dialami oleh tokoh utama yaitu Takiya Genji dalam film *Crows Zero* serta bagaimana mekanisme pertahanan ego yang digunakan untuk mengatasi konflik yang dialami oleh Takiya Genji. Hasil dari penelitian ini adalah Takiya Genji merupakan tokoh utama yang memiliki sifat tidak peduli, ambisius, temperamental, brutal dan setia kawan. Konflik batin yang dialami Takiya Genji ada dua jenis yaitu konflik yang dipengaruhi faktor eksternal dan internal. Konflik eksternal yang dialami Genji yaitu konflik Genji saat pembentukan Geng GPS dan konflik Genji dengan Tokio. Sedangkan konflik internal Genji yaitu konflik batin Genji dalam upaya memenuhi tantangan dari ayahnya, konflik batin Genji menantang bertarung Serizawa, konflik batin Genji dalam upaya merekrut anggota Geng GPS, dan konflik batin Genji dalam upaya menguasai Suzuran. Ditemukan bahwa Genji mempunyai keunikan dalam dirinya yaitu unsur superego yang bertindak berdasarkan moral begitu dominan dibanding unsur *Id* yang bertindak berdasarkan naluri kesenangan. Cara untuk mengatasi konflik yang dialami oleh Takiya Genji yaitu dengan melakukan mekanisme pertahanan ego untuk mengurangi kecemasan yang terjadi.

Kata kunci : Takiya Genji, *Crows Zero*, konflik batin, dan mekanisme pertahanan ego

ABSTRACT

Octariyan, Naftali Rifqi. 2017. "The Inner Conflict and Ego Defense Mechanism from Takiya Genji The Main Character's on Film Crows Zero. An Psychoanalysis Study". A Thesis for Department of Japanese, Diponegoro University. Advisor: Budi Mulyadi, S.Pd, M. Hum.

This thesis using film as the object of the study entitled Crows Zero. This study supported by library research to get the data. The theory that the writer use is theory of narrative unsure film, a conflict theory stated by Robert Stanton and Sigmund Freud's theory of psychoanalysis that explaining about human personality.

This study will explain about the inner conflict experienced by the main character which is Takiya Genji in the Crows Zero film. This study also will explain about the ego defense mechanism that the main character used to solve the conflict. The result of this study is TakiyaGenji have an ignorance, ambitious, temperamental, brutal and loyal characteristic. The inner conflict that Takiya Genji experienced is two different type of conflict. It is influenced by the external factors and internal factors. The external conflict that Genji experienced is when he had a conflict during the formation of GPS Gang and conflict with Tokio. Meanwhile, the internal conflict is when a conflict in Genji's mind in case to accept the challenge from his father, conflict Genji challenging Serizawa to fight, Genji conflict when recruiting member for GPS Gangs, and when Genji wants to conquer Suzuran. The result is Genji have his own uniqueness. It is the superego which doing something based on moral is so dominating more than Id element which is doing something based on in seek of happiness. The solve the conflict that happen to Takiya Genji is using the ego defense mechanism to reduce the anxious feeling.

Keywords: TakiyaGenji, Crows Zero, Inner conflict, and ego defense mechanism

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan produk dari suatu keadaan kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada dalam situasi setengah sadar (*subconscious*) setelah mendapat bentuk yang jelas dituangkan ke dalam bentuk tertentu secara sadar (*conscious*) dalam bentuk penciptaan karya sastra menurut Semi (melalui Endraswara, 2008 : 7).

Dalam suatu kehidupan dimana manusia memiliki atau menjalin interaksi dengan sesama manusia lain, tidak jarang dalam suatu interaksi kadang muncul beberapa masalah. Masalah tersebut akhirnya menimbulkan konflik-konflik dan gejala psikis yang dialami anggota masyarakat tersebut dalam menjalani kehidupan. Gangguan kejiwaan dan gangguan psikis sering muncul kemudian menyita perhatian dari para sastrawan untuk membawa masalah psikologi tersebut kedalam suatu karya sastra, terutama karya sastra jenis cerita fiksi atau cerita rekaan, baik novel, cerpen (cerita pendek) maupun film.

Salah satu bentuk karya sastra adalah Film. Film termasuk salah satu bentuk karya seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang kreatif sekaligus unik. Film merupakan bagian dari karya sastra yang memiliki

beberapa unsur pembentuk. Unsur-unsur pembentuk film tersebut berupa unsur naratif dan unsur sinematik.

Film saat ini bukanlah menjadi hal baru di dalam kehidupan masyarakat, melainkan seperti sudah menjadi kebutuhan dalam suatu kehidupan. Di Indonesia film mulai merebak, banyak kalangan generasi muda yang menggemari berbagai jenis film, baik itu film lokal maupun film dari luar negeri. Akhir-akhir ini, banyak orang Indonesia yang menyukai film dari Jepang. Jepang sendiri banyak menghasilkan film yang berkualitas salah satunya adalah film *Crows Zero* yang akan penulis jadikan objek material dalam penelitian ini. Film ini merupakan adaptasi dari komik atau *Manga* yang berjudul *Crows* karya Hiroshi Takahashi.

Film *Crows Zero* yang memiliki arti *crows* yaitu gagak karena kisah dalam komik yang diadaptasi ke film tersebut menceritakan anak sekolah yang nakal, berandalan dari sekolah SMA khusus laki-laki yaitu Suzuran dan mereka dijuluki sebagai gagak (Suzuran merupakan sekolah para gagak). Cerita dimulai dari Takiya Genji (Shun Oguri) anak dari seorang bos Yakuza yang masuk sekolah Suzuran sebagai siswa pindahan kelas tiga yang mempunyai tujuan untuk menaklukkan sekolah tersebut yang dikenal sebagai sekolah paling rusuh di Jepang. Tantangan yang diberikan ayahnya Genji adalah, jika dia bisa menguasai Suzuran maka dia akan mewarisi bisnis ayahnya. Selain untuk merebut kekuasaan yang ada didalam sekolah, Genji juga berhasrat untuk membalas dendam lamanya pada Serizawa (Penguasa Suzuran). Hal ini menunjukkan keseriusan Genji untuk menjadi yang nomor satu di Suzuran. Pertama dimulai dengan pertemuan Genji dengan Ken Katagiri, yaitu seorang anggota Yakuza Yazaki. Meskipun

mendukung Genji, sejatinya para anggota Yakuza Yazaki sangat membenci Yakuza pimpinan ayah Genji. Hal ini karena Ken menganggap Genji memiliki keinginan untuk merebut kekuasaan di sekolah yang sejalan dengan cita-citanya sendiri yaitu menyatukan sekolah Suzuran yang kini tidak kunjung terwujud. Berkat bantuan Ken, Genji dengan mudah memiliki pasukan sendiri yang dinamakan GPS (*Genji Perfect Seiha*). Pertempuran GPS dan Kelompok Serizawa tidak terhindarkan, dan kemudian Genji yang memenangkan pertempuran.

Alasan penulis dalam memilih film *Crows Zero* “クローズ Zero” sebagai objek material dalam melakukan penelitian ini, dikarenakan film *Crows Zero* “クローズ Zero” mempunyai keunikan yang menarik untuk diteliti dalam diri tokoh utama. Dalam diri tokoh utama memiliki aspek kejiwaan yang cukup kental dalam fenomena psikologi yang sering mengalami dorongan ambisius dalam dirinya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga hal tersebut menimbulkan rasa frustrasi dan kemarahan, yang kemudian dilampiaskan dengan tindakan kekerasan kepada orang lain, akibat dorongan alam bawah sadar dari dalam Takiya Genji yang menyebabkan terjadinya konflik batin. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme pertahanan diri untuk mengurangi tekanan-tekanan dari alam bawah sadar yang menimbulkan konflik dalam diri tokoh utama tersebut.

Film ini memfokuskan pada tokoh utama bernama Takiya Genji yang mempunyai karakter kuat, mudah emosi, penuh ambisi, introvert, dan sedikit brutal. Tuntutan untuk menguasai sekolah Suzuran menjadi tekanan batin tersendiri bagi Takiya Genji dalam ambisinya untuk mewarisi bisnis dari ayahnya.

Film ini menunjukkan dimana tokoh utama mempunyai suatu keunikan tersendiri dalam hal kepribadiannya yaitu mempunyai sifat dan tingkah laku yang tidak dimiliki seperti anak SMA pada umumnya. Sifat dan tingkah laku tersebut berupa dimana tokoh utama yaitu Takiya Genji sudah memikirkan masa depannya yaitu keinginannya untuk mendapat warisan bisnis dari ayahnya dari pada memikirkan pendidikannya di sekolah. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti struktur kepribadian dan mekanisme pertahanan ego tokoh utama bernama Takiya Genji dalam film *Crows Zero*.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana unsur struktur naratif dalam film *Crows Zero* ?
2. Bagaimana konflik batin dan mekanisme Pertahanan Ego tokoh utama yang digambarkan dalam film *Crows Zero* ?

1.2 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka memiliki tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah mengungkapkan unsur struktur naratif, serta konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Crows Zero* dan juga mengungkapkan mekanisme pertahanan ego pada tokoh utama.

1. 3 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena objek material penelitiannya berupa bahan pustaka, yaitu sebuah film dari Jepang yang berjudul *Crows Zero*. Adapun objek formal dalam penelitian ini adalah berupa unsur struktur naratif ruang, waktu dan elemen pokok naratif serta aspek psikologi sastra dalam diri tokoh utama dalam mengalami konflik yaitu konflik batin yang terjadi dalam diri tokoh utama atau yang disebut konflik internal dan juga konflik eksternal yaitu konflik yang terjadi antara tokoh utama dengan sesuatu diluar dirinya. Selain itu, dalam penelitian ini membahas mengenai mekanisme pertahanan diri untuk mengurangi tekanan-tekanan dari alam bawah sadar yang menimbulkan konflik dalam diri tokoh utama tersebut.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan metode pengumpulan data studi pustaka dan metode simak catat. Metode studi pustaka yaitu segala usaha yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan- peraturan, ketetapan-ketetapan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. Selain metode pustaka, metode lain yang digunakan yaitu metode simak catat adalah metode

dengan langkah-langkah menonton ulang film *Crows Zero* dan menangkap layar adegan yang dianggap penting dan mencatatnya di menit tertentu.

Sumber-sumber data yang penulis pakai menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primernya adalah film *Crows Zero* sutradara Takahashi Miike, sedangkan sumber data sekundernya adalah buku referensi teori struktur film, teori psikologi sastra dan buku teori referensi-referensi yang penulis perlukan untuk memperkuat penelitian tersebut.

1.4. 2 Metode Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil dari penelitian. Berdasarkan data yang terkumpul, penelitian dikaji secara deskriptif yaitu berdasarkan teori struktur naratif film dan psikoanalisis dalam film *Crows Zero*. Analisis ini dimaksud untuk mengungkap struktur naratif film berupa unsur struktur naratif ruang, waktu dan elemen pokok naratif serta konflik batin dan mekanisme pertahanan ego tokoh utama dalam film *Crows Zero*.

1. Pendekatan Struktur Naratif Film

Dalam penelitian didukung dengan menggunakan teori pendekatan struktur naratif film yang berupa struktur naratif ruang, waktu dan elemen pokok naratif dalam film.

2. Pendekatan Psikologi Sastra

Dalam pendekatan psikologi menurut Rene Wellek & Austin Warren (1962 : 81 – 82) menunjukkan empat model pendekatan psikologis yang dikaitkan dengan pengarang, proses kreatif, karya sastra dan pembaca.

Dalam penulisan penelitian ini penulis menggunakan metode analisis pendekatan psikologi Sigmund Freud. Menurutnya, semua gejala yang bersifat mental, bersifat tak sadar yang tertutup oleh alam kesadaran (Schellenberg, 1997 : 18) dalam Ratna. Teori kepribadian menurut Freud pada umumnya dibagi menjadi tiga, yaitu : a). *Id* atau *Es*, b). *Ego* atau *Ich*, c). *Super Ego* atau *Ukw leh*. Isi *Id* adalah dorongan-dorongan primitif yang harus dipuaskan, salah satunya adalah libido di atas. *Id* dengan demikian merupakan kenyataan subjektif primer, dunia batin sebelum individu memiliki pengalaman tentang dunia luar. *Ego* bertugas untuk mengontrol *Id*, sedangkan *Super Ego* berisi kata hati.

1.4. 3 Metode Penyajian Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penyajian data deskriptif analitik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta- fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2008: 53).

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dunia Sastra Jepang yaitu pemahaman mengenai unsur struktur naratif film yang

berupa struktur naratif ruang, waktu dan elemen pokok naratif dalam film, gagasan mengenai konflik batin dan mekanisme pertahanan ego. Secara praktis penelitian ini dapat mempermudah pembaca dalam memahami unsur intrinsik, konflik batin dan mekanisme pertahanan Ego yang terjadi pada diri tokoh utama dalam film *Crows Zero* serta memperkaya wawasan pembaca pada bidang kesusastraan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sebuah penelitian memerlukan sistematika, yaitu urutan penulisan supaya penelitian bisa dilakukan secara urut dan tidak menyimpang.

Bab 1 pendahuluan ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini merupakan bab tinjauan pustaka yang berisikan kumpulan penelitian-penelitian sebelumnya dan landasan teori yang berisi tentang teori –teori yang akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian.

Bab 3 Pembahasan. Bab ini berisikan pemaparan dan pembahasan tentang penelitian yang dilakukan, yaitu analisis unsur struktur naratif ruang, waktu dan elemen pokok naratif, serta konflik batin dan mekanisme pertahanan ego tokoh utama Takiya Genji dalam film *Crows Zero*.

Bab 4 Penutup. Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan simpulan dan saran dari hasil analisis penelitian film *Crows Zero*.

Daftar Pustaka

BAB II

Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori

2. 1 Tinjauan Pustaka

Dari hasil pencarian yang dilakukan penulis terhadap penelitian yang menggunakan objek material film *Crows Zero* karya sutradara Takahasi Miike, dapat disimpulkan bahwa telah banyak mahasiswa jurusan sastra Jepang dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang telah meneliti film *Crows Zero* sebagai objek material dalam penulisan skripsi. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang menggunakan film *Crows Zero* sebagai objek material:

Pertama skripsi Ramita Ari Wardira mahasiswa Universitas Brawijaya (2015) yang berjudul “Konsep *Shuudan Shuugi* Pada Film *Crows Zero* Karya Sutradara Takahasi Miike”. Dalam skripsinya, Ramita meneliti tentang bagaimana konsep berkelompok dalam film *Crows Zero*. Untuk membahas masalah tersebut, Ramita menggunakan teori sosiologi sastra. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film *Crows Zero* terdapat dialog serta adegan yang mencerminkan paham berkelompok, orientasi berkelompok, kehidupan berkelompok, dan kesadaran kelompok yang ada pada remaja di Jepang.

Kemudian skripsi Reno Kurniawan mahasiswa UNIKOM BANDUNG (2013) yang berjudul “Representasi Kekerasan pada film *Crows Zero* analisis Semiotika John Fiske mengenai kekerasan dalam *Crows Zero*”. Dalam skripsinya, Reno meneliti mengenai symbol dan tanda mengenai kekerasan yang terjadi di dalam film *Crows Zero* tersebut dengan menggunakan teori semiotika dari John Fiske.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu pemaknaan dalam representasi kekerasan dalam sebuah film yang mempunyai hubungan dengan komunikasi dalam dunia jurnalistik.

Selain penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan film *Crows Zero* sebagai objek material, berikut merupakan penelitian sebelumnya yang menggunakan teori struktur naratif film dan teori sinematografi dalam mengkaji sebuah film serta teori psikologi sastra khususnya psikoanalisis Sigmund Freud sebagai objek formalnya :

Skripsi Nur Baeti Amaliyah mahasiswa jurusan sastra Indonesia Undip (2017) yang berjudul *Perlawanan Tokoh Utama Perempuan (Melajang) Dalam Film Kapan Kawin?* Karya Odi C. Harahap Sebuah Kajian Sosiologi Sastra. Nur meneliti mengenai struktur cerita dalam film tersebut berdasarkan teori struktur naratif dan elemen pokok naratif berupa tokoh, alur latar serta perlawanan tokoh utama dalam keterkaitannya dengan segi-segi kemasyarakatan berdasarkan kajian teori sosiologi sastra. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berdasarkan struktur cerita atau unsur naratif, terungkap tokoh sentral yaitu Dinda, selain itu terdapat tokoh-tokoh tambahan sebagai pendukung dalam film tersebut. Alur dalam film tersebut yaitu alur tunggal. Dari sudut analisis sosiologi sastra menunjukkan bahwa tokoh utama yaitu Dinda menolak tradisi nenek moyang berupa perjodohan dan berdasarkan Hak Asasi Manusia yaitu setiap manusia berhak mempunyai pilihan dalam hal apapun termasuk soal jodoh atau status sosial.

Skripsi Bayu Aji Priandanu. Mahasiswa jurusan Sastra Jepang. Undip (2014) yang berjudul *Nilai Loyalitas Kerja dan Persahabatan: Kajian Sosiologi Sastra*

Terhadap Film Kartun *Spongebob Squarepants* Karya Stephen Hilenburg. Bayu membahas mengenai nilai loyalitas kerja dan persahabatan menggunakan kajian sosiologi sastra serta menggunakan teori struktur naratif film untuk mengkaji unsur pembentuk dalam film tersebut. Dari hasil penelitian tersebut adalah terdapat nilai loyalitas yang merupakan nilai yang paling sering muncul dari suatu hubungan dalam persahabatan.

Skripsi Amanda Rostya Dewi mahasiswa jurusan Sastra Jepang Undip (2016) yang berjudul Struktur Kepribadian Tokoh Utama Cerpen *Mahou Hakase* Karya Iwaya Sazami (Kajian Psikoanalisis). Amanda meneliti mengenai struktur kepribadian tokoh utama yang berkaitan mengenai *Id*, *Ego*, *Super Ego* dengan menggunakan teori Sigmund Freud. Hasil dari penelitian Amanda adalah Genko Sensei sebagai tokoh utama memiliki *Id* sebagai struktur kepribadiannya yang dominan dan *superego* sebagai yang lemah. Hal itu disebabkan oleh trauma ketika kecil dalam keadaan miskin.

Dalam skripsi Hanif Febrianto Adityo mahasiswa jurusan Sastra Jepang Undip (2016) yang berjudul Kepribadian Tokoh Aku Dalam Cerpen *Hitofusa No Budou* karya Arishima Takeo. Hanif membahas mengenai kepribadian tokoh aku dalam cerpen *Hitofusa No Budou* karya Arishima Takeo dengan menggunakan teori Sigmund Freud. Hasil dari penelitian Hanif Febrianto adalah tokoh utama memiliki kepribadian seperti iri hati, ketakutan atau pengecut, tidak komunikatif, individual, membenarkan segalanya, cengeng pantang, menyerah, ingin menjadi individu yang lebih baik, penyendiri, taat, bisa belajar dari pengalaman, dan

memiliki kepribadian yang kuat. Struktur kepribadian tokoh utama didominasi oleh superego

Dari tinjauan penelitian sebelumnya dapat dibedakan bahwa perbedaan penelitian ini pada tinjauan pustaka penelitian pertama dan kedua terletak pada objek formalnya yaitu menggunakan teori sosiologi dan semiotika, sedangkan pada tinjauan pustaka penelitian ketiga dan keempat memiliki kesamaan menggunakan film sebagai objek materi serta teori struktur naratif dan sinematografi untuk mengkaji struktur pembentuk film. Untuk tinjauan pustaka penelitian yang kelima dan enam memiliki persamaan yaitu menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud. Sejauh dari sepengetahuan penulis sampai saat ini belum ada seorangpun yang meneliti film *Crows Zero* karya Takahashi Miike dengan menggunakan teori psikologi sastra dalam kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud.

2. 2 Kerangka Teori

Pada penelitian ini, untuk menganalisis permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti menggunakan teori struktur naratif dan sinematografi serta teori psikoanalisis Sigmund Freud. Teori struktur naratif dan sinematografi digunakan untuk menganalisis unsur-unsur struktur ruang dan waktu serta elemen pokok naratif dalam film *Crows Zero*. Sedangkan teori psikoanalisis digunakan untuk menganalisis unsur psikologi yaitu konflik batin dan mekanisme pertahanan ego tokoh utama yaitu Takiya Genji dalam film *Crows Zero*.

2.2.1. Teori Struktur Naratif Film

Dalam memahami sebuah film dibutuhkan suatu unsur-unsur pembentuk film yang tentu akan membantu kita untuk memahami film dengan lebih baik. Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain (Pratista, 2008: 1). Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Dalam film cerita, unsur naratif merupakan perlakuan terhadap cerita filmnya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita film memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008: 33). Struktur naratif sendiri terbagi menjadi beberapa unsur yaitu unsure cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif dan pola struktur naratif. Dari beberapa unsur struktur naratif tersebut, penulis hanya menggunakan empat unsur struktur naratif yaitu sebagai berikut.

2.2.1.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Dalam pembagiannya kedalam unsur struktur naratif film, hubungan naratif dengan ruang yaitu hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang.

Ruang adalah tempat dimana pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Dalam sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C, dan sebagainya. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Film cerita pada umumnya mengambil latar atau lokasi yang nyata. Dalam sebuah adegan pembuka sering kali diberi keterangan teks dimana cerita film tersebut berlokasi untuk memperjelas peneonton (Pratista, 2008:35)

2.2.1.2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalita merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsure waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi, waktu, dan frekuensi waktu.

1. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni, *linier dan nonlinier*.

a. Pola Linier

Dalam sebuah film, plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita untuk melihat kausalitas jalinan satu peristiwa

dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E.

b. Pola Nonlinier

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang (Pratista, 2008: 37)

2. Durasi Waktu

Dalam sebuah film, sesuai tuntutan naratif, sineas juga mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa, jam, minggu, bulan, tahun, bahkan abad.

2.2.1.3. Elemen Pokok Naratif

Dalam memahami pola struktur naratif, terlebih dahulu kita perlu memahami elemen-elemen pokok pembentuk naratif. Dalam setiap film cerita pasti memiliki motif naratif yang berbeda-beda. Pada dasarnya pada cerita film disamping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yakni karakter,

permasalahan atau konflik serta tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Elemen-elemen pokok tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pelaku Cerita

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonist sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah.

2. Tujuan

Setiap pelaku utama dalam sebuah film cerita pasti memiliki tujuan, harapan cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Film-film superhero umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman bertujuan mendapatkan sosok pujaan hatinya.; film criminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melo drama sering kali bertujuan nonfiksi seperti kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain-lain (Pratista, 2008: 44).

2.2.1.4. Pola Struktur Naratif

Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan, pertengahan, serta penutupan. Tahap pembukaan biasanya hanya memiliki panjang cerita seperempat durasi film. Tahap pertengahan adalah yang paling lama dan biasanya panjangnya lebih dari separuh dari durasi film. Sementara tahap penutupan biasanya sekitar seperempat durasi film dan merupakan segmen pendek. Melalui tiga tahapan inilah karakter masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

1. Tahap Permulaan

Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan cerita film.. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung: pihak protagonist dan antagonis; masalah dan tujuan; serta aspek ruang dan waktu cerita (eksposisi). Jika seseorang pelaku cerita baik protagonis maupun antagonis membutuhkan apapun, pada tahap inilah terdapat sekuen pendahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film.

2. Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan

pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi (fisik) antara pihak protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini juga umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen-elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau kompleks dari sebelumnya. Pada tahap inilah tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Pada akhir tahap ini hingga menjelang klimaks, tokoh utama sering kali mengalami titik terendah (putus asa) baik dari segi fisik maupun mental.

2. Tahap Penutupan

Tahap penutup adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi.

2.2.1.4. *Setting* atau Latar

Setting adalah seluruh latar bersama propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah *setting* yang otentik. *Setting* harus meyalinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya.

1. Fungsi *Setting*

a. Penunjuk Ruang dan Wilayah

Salah satu fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang. *Setting* yang sempurna adalah *setting* yang sesuai dengan konteks ceritanya. *Setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita yang sesungguhnya.

b. Penunjukan Waktu

Fungsi utama lainnya adalah *setting* mampu memberikan informasi waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya. Unsur keseharian yakni pagi, siang, petang, dan malam mutlak harus dipenuhi untuk menjelaskan konteks cerita.

c. Penunjukkan Status Sosial

Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status social para pelaku ceritanya. *Setting* untuk kalangan atas lazimnya memiliki wujud megah, luas, terang, mewah, property (perabot) yang lengkap, serta ornament-ornamen yang sangat detil (untuk *setting* masa lalu). Sedangkan *setting* untuk kalangan bawah umumnya kecil, sempit, gelap, dengan properti yang minim dan sederhana.

2.2.2 Psikologi

Psikologi berasal dari kata-kata Yunani : *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi secara harfiah psikologi berarti ilmu jiwa (Sarwono, 2013:1).

Dalam Minderop, psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan

mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson, 1996: 7). Dalam teori psikologi yang memiliki hubungan dengan dunia sastra yaitu teori psikoanalisis dari Sigmund Freud. Menurut Freud, teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia (dalam Minderop, 2010 : 11). Dalam perkembangannya, teori yang erat kaitannya digunakan dalam penelitian sastra adalah teori tentang kepribadian menurut Sigmund Freud. Kepribadian seseorang terbentuk dari konflik-konflik dan peristiwa – peristiwa yang dialami sebelumnya. Oleh karena itu dikembangkanlah teori mekanisme pertahanan ego oleh Sigmund Freud. Teori mekanisme pertahanan ego digunakan sebagai cara untuk untuk menyelesaikan suatu konflik.

Konflik merupakan kejadian yang tergolong penting berupa peristiwa fungsional, utama atau kernel yang merupakan unsur yang esensial dalam pengembangan suatu plot atau alur cerita. Menurut Meredith & Fitzgerald, Konflik menyoroti pada pengertian sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan atau dialami oleh tokoh-tokoh dalam suatu cerita (dalam Nurgiantoro, 2012 : 122).

Menurut Wellek & Warren, konflik merupakan sesuatu yang dramatik, mengacu pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan (dalam Nurgiantoro, 2012 : 122). Dalam dunia sastra konflik selalu mempengaruhi jalannya suatu cerita dan menimbulkan sebuah peristiwa. Bentuk peristiwa dalam sebuah cerita, sebagaimana telah dikemukakan dapat berupa peristiwa fisik ataupun batin.

Menurut Stanton (dalam Nurgiantoro, 2012 : 124) bentuk konflik sebagai bentuk kejadian dapat pula dibedakan ke dalam dua kategori yaitu konflik eksternal (*external conflict*) dan konflik Internal (*internal conflict*).

1. Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu diluar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam mungkin lingkungan manusia. Dengan demikian, konflik eksternal dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu konflik fisik (*physical conflict*) dan konflik social (*social conflict*).
2. Konflik internal atau konflik kejiwaan merupakan konflik yang terjadi dalam hati, jiwa seorang tokoh dalam suatu cerita. Jadi konflik ini merupakan masalah intern seorang manusia. Hal tersebut terjadi akibat adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan berbeda, harapan-harapan, atau masalah-masalah lainnya.

2.2.3. Psikologi Sastra

Psikologi Sastra merupakan cabang ilmu sastra yang mendekati karya sastra dari sudut psikologi. Perhatian dapat diarahkan kepada pengarang, pembaca atau kepada teks sastra (Hartoko, 1986:126) dalam Noor. Menurut Hartoko, pendekatan psikologis terhadap teks sastra dapat dilaksanakan secara deskriptif dengan melakukan suatu penafsiran. Dalam penelitian sastra secara psikologis sering digunakan teori psikoanalisis ala Freud, sebab menurut Freud terdapat titik-titik temu antara penelitian teks sastra dengan psikoanalisis, terutama dalam hal metodenya. Analoginya seorang psikoanalisis menafsirkan penyakit jiwa

pasiennya melalui ucapan-ucapan (imajinasinya), demikian pula seorang peneliti teks sastra menafsirkan ungkapan bahasa dalam teks tertentu.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Psikoanalisis atau Psikoanalisa adalah wilayah kajian psikologi sastra. Psikoanalisis yang dikemukakan Sigmund Freud yang di plotkan dalam struktur kepribadian yaitu id, ego dan superego. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. *Id* merupakan energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti misalnya kebutuhan : makan, seks, menolak rasa sakit atau tidak nyaman (Freud,2010:21) dalam Albertine Minderop. Komponen kepribadian yang hadir sejak lahir dan termasuk aspek kepribadian yang sepenuhnya sadar dan juga termasuk dari perilaku naluriah dan primitif. *Id* didorong oleh prinsip kesenangan yang berusaha untuk kepuasan segera dari semua keinginan dan kebutuhan. Cara kerja id berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan. Jadi komponen dari *Id* sepenuhnya berada di alam bawah sadar.
2. *Ego* merupakan sesuatu yang dibawa sejak lahir dan berkembang seiring dengan hubungan individu dengan lingkungan, prinsipnya realitas atau kenyataan. *Ego* terperangkap diantara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh pada prinsip realitas dengan mencoba memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. *Ego* berada di antara alam sadar dan alam bawah sadar. Tugas *Ego*

memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya : penalaran, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu dimana *ego* berfungsi berdasarkan prinsip-prinsip realitas, artinya dia memenuhi kebutuhan organisme berdasarkan objek-objek yang sesuai dan dapat ditemukan dalam kenyataan.

3. *Superego* merupakan komponen kepribadian yang menjelaskan mengenai nilai atau aturan yang baik dan buruk. *Superego* mengacu pada moralitas dalam kepribadian. Super ego mempresentasikan aspek moral dan ideal kepribadian dan dituntun oleh prinsip-prinsip moralistik dan idealistik sebagai lawan bagi prinsip kesenangan *id* dan prinsip-prinsip *ego*. *Super ego* tumbuh dari *ego* ketika *ego* menginternalisasikan norma-norma sosial dan moral, jadi *super ego* merupakan perwujudan internal dari nilai nilai dan tradisional suatu masyarakat dimana individu tumbuh dan seperti *ego*, dia tidak memiliki energi dalam dirinya sendiri.

2.2.4 Mekanisme Pertahan Ego

Mekanisme – mekanisme pertahanan yang dipergunakan untuk merintangi impuls agar tidak dapat mencapai alam sadar dalam bentuk perilaku, dan membiasakan impuls itu untuk memperlemah intensitas aslinya untuk diubah; adalah hal yang normal dan digunakan secara universal. Namun jika menjadi ekstrim mereka akan mengarah kepada perilaku yang kompulsif, repetitive, dan neurotic. Maksud *ego* membangun mekanisme pertahanan adalah menghindari sebisa mungkin untuk berhubungan langsung dengan perilaku destruktif yang diakibatkan seksual dan

agresivitas. Tujuan dari mekanisme pertahanan adalah untuk melindungi *ego* dan mengurangi kecemasan, yang setiap saat diperlukan oleh setiap orang. Kecemasan yang dimaksud adalah rasa takut, yang dimana sesungguhnya tidak terdapat bahaya, bahaya itu berasal dari dalam diri sendiri individu (Muis, 2009 : 16).

Mekanisme pertahanan terjadi karena adanya dorongan atau perasaan beralih untuk mencari objek pengganti. Misalnya impuls aggressive yang ditujukan kepada pihak lain yang dianggap aman untuk diserang. Dalam hal mekanisme pertahanan *ego* terdapat beberapa pokok yang perlu diperhatikan. Pertama, mekanisme pertahanan merupakan konstruksi psikologis berdasarkan observasi terhadap perilaku individu. Kedua, menyatakan bahwa perilaku seseorang (misalnya proyeksi, rasionalisasi, atau represi), membutuhkan informasi deskriptif yang bukan penjelasan tentang perilaku. Ketiga, semua mekanisme dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari orang normal (Minderop, 2010 : 29). Dalam teori kepribadian, mekanisme pertahanan *ego* merupakan karakteristik yang cenderung kuat dalam diri setiap orang. Mekanisme pertahanan ini tidak mencerminkan kepribadian secara umum tetapi juga dalam pengertian penting dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian. Menurut pandangan Freud, beberapa pembagian mekanisme pertahanan ego sebagai berikut.

1. Represi (*Repression*)

Tugas dari represi ialah mendorong keluar impuls-impuls *id* yang tak diterima, dari alam sadar dan kembali ke alam bawah sadar. Represi merupakan fondasi cara kerja semua mekanisme pertahanan ego. Tujuan

dari semua mekanisme pertahanan ego adalah untuk menekan (repress) atau dorongan impuls-impuls yang mengancam agar keluar dari alam sadar.

2. Sublimasi

Sublimasi merupakan suatu hal yang terjadi bila tindakan-tindakan yang bermanfaat secara sosial menggantikan perasaan tidak nyaman. Sublimasi sesungguhnya suatu bentuk pengalihan.

3. Proyeksi

Proyeksi merupakan mekanisme pertahanan diri yang tidak disadari yang melindungi kita dari pengakuan terhadap suatu kondisi dimana kondisi tersebut agar tampak lebih baik dilakukan.

4. Pengalihan (*Displacement*)

Pengalihan adalah pengalihan perasaan tidak senang terhadap suatu objek ke objek lainnya yang lebih memungkinkan. Misalnya, adanya impuls-impuls agresif yang dapat digantikan, sebagai kambing hitam terhadap orang (atau objek lainnya) yang mana objek-objek tersebut bukan sebagai sumber frustrasi namun lebih aman dijadikan sebagai sasaran.

5. Rasionalisasi (*Rationalization*)

Rasionalisasi merupakan suatu hal yang terjadi bila motif nyata dari pelaku individu tidak dapat diterima oleh ego. Motif nyata tersebut digantikan oleh semacam motif pengganti dengan tujuan pembenaran. Rasionalisasi memiliki dua tujuan: pertama, untuk mengurangi kekecewaan ketika kita gagal mencapai suatu tujuan; dan kedua,

memberikan kita motif yang dapat diterima atas perilaku (Hilgard, et al., 1975:443-444) dalam Minderop.

6. Reaksi Formasi (*Reaction Formation*)

Reaksi merupakan salah satu cara impuls-impuls yang terepresi dapat menjadi sadar adalah dengan mengadopsi sebuah penyamaran yang langsung berlawanan dengan bentuk aslinya. Perilaku reaktif dapat diidentifikasi oleh sifat yang berlebih-lebihan dan oleh bentuk obsesif dan kompulsif.

7. Regresi

Terdapat dua interpretasi mengenai regresi. Pertama, regresi yang disebut retrogressive behavior yaitu, perilaku seseorang yang mirip anak kecil, menangis dan sangat manja agar memperoleh rasa aman dan perhatian orang lain. Kedua, regresi yang disebut primitivation ketika seorang dewasa bersikap sebagai orang yang tidak berbudaya dan kehilangan kontrol sehingga tidak sungkan-sungkan berkelahi (Hilgard et al., 1975:4390).

8. Agresi dan Apatitis

Agresi merupakan perasaan marah terkait erat dengan ketegangan dan kegelisahan yang dapat menjurus pada pengerusakan dan penyerangan. Agresi dapat berbentuk langsung dan pengalihan (*direct aggression & displaced aggression*). Agresi langsung adalah agresi yang diungkapkan secara langsung kepada seseorang atau objek yang merupakan sumber frustrasi. Agresi yang dialihkan adalah bila seseorang mengalami frustrasi

namun tidak dapat mengungkapkan secara puas kepada sumber frustrasi tersebut karena tidak jelas atau tak tersentuh. Si pelaku tidak tahu kemana ia harus menyerang, sedangkan ia sangat marah dan membutuhkan sesuatu untuk pelampiasan. Apatitis adalah bentuk lain dari reaksi terhadap frustrasi, yaitu sikap apatis (*apathy*) dengan cara menarik diri dan bersikap seakan-akan pasrah.

9. Substitusi

Substitusi/penggantian adalah kompromi dimana kepuasan yang didapat masih sama atau mirip dengan kepuasan aslinya, dalam arti hal itu juga melepaskan unek-unek emosi kepada suatu objek lain dari sumber yang menyebabkan. Dalam substitusi, ekspresi dari emosi itu sering sangat bersamaan kepada bagaimana emosi itu pada mulanya ingin diekspresikan.

10. Melakonkan

Melakonkan merupakan mekanisme pertahanan ego dengan cara yang paling langsung untuk mengekspresikan emosi-emosi yang sudah lama tertekan adalah dengan membiarkan emosi-emosi terekspresikan. Bentuk mekanisme pertahanan ini bila untuk menghilangkan atau mengatasi kecemasan, individu selalu mengekspresikan emosi-emosinya yang tertentu itu.

BAB III

KONFLIK BATIN DAN MEKANISME PERTAHANAN *EGO* TOKOH UTAMA TAKIYA GENJI DALAM FILM *CROWS ZERO*

3.1. Sinopsis Film *Crows Zero*

Film *Crows Zero* yang memiliki arti *crows* yaitu gagak karena kisah dalam komik yang diadaptasi ke film tersebut menceritakan anak sekolah yang nakal, berandalan dari sekolah SMA khusus laki-laki yaitu Suzuran dan mereka dijuluki sebagai gagak. Para siswa menyebut Suzuran merupakan sekolah para gagak. Cerita dimulai dari Takiya Genji yang diperankan oleh Shun Oguri, anak dari seorang ketua Yakuza, yang masuk sekolah Suzuran sebagai siswa pindahan kelas tiga. Genji mempunyai tujuan untuk menaklukkan sekolah tersebut yang dikenal sebagai sekolah paling rusuh di Jepang. Tantangan yang diberikan ayahnya kepada Genji adalah, jika Genji bisa menguasai Suzuran, maka Genji akan mewarisi bisnis ayahnya.

Selain untuk merebut kekuasaan yang ada di dalam sekolah, Genji juga berhasrat untuk mengalahkan Serizawa yang ia ketahui sebagai seorang yang terkuat sebagai penguasa Suzuran. Hal ini menunjukkan keseriusan Genji untuk menjadi yang nomor satu di Suzuran. Pertama dimulai dengan pertemuan Genji dengan Ken Katagiri, yaitu seorang anggota Yakuza Yazaki. Meskipun mendukung Genji, sejatinya para anggota Yakuza Yazaki sangat membenci Yakuza pimpinan ayah Genji. Hal ini karena Ken menganggap Genji memiliki

keinginan untuk merebut kekuasaan di sekolah yang sejalan dengan cita-citanya sendiri yaitu menyatukan sekolah Suzuran yang kini tidak kunjung terwujud. Berkat bantuan Ken, Genji dengan mudah memiliki pasukan sendiri yang dinamakan GPS (*Genji Perfect Seiha*). Dalam usahanya untuk menguasai Suzuran, Genji banyak menemui masalah. Masalah tersebut menimbulkan konflik dalam diri Genji maupun diluar diri Genji. Masalah tersebut ketika ketika keinginan Genji berusaha untuk menguasai Suzuran, bertolak belakang dengan kenyataan yang sebenarnya dengan tidak semudah seperti apa yang ia harapkan sebelumnya. Walaupun Genji begitu hebat dalam bertarung, namun strategi menaklukkan Suzuran tidak harus dengan cara kekerasan atau dengan cara semena-mena dalam memperlakukan seseorang. Namun seiring berjalannya waktu Genji sadar bahwa tidak hanya dirinya yang begitu terbebani dengan tuntutan dan masalah yang menimpa dirinya, teman-temannya pun juga merasakan apa yang dirasakan oleh Genji sebagai seorang ketua Geng. Akhirnya hari dimana Genji dapat merealisasikan hasratnya untuk menaklukkan Suzuran pun tiba. Hal itu terjadi karena, dibalik semua masalah yang menimpa Genji selama di Suzuran merupakan ulah dari kelompok Serizawa. Pertempuran GPS dan Kelompok Serizawa pun tidak terhindarkan, dan kemudian Genji yang memenangkan pertempuran tersebut.

3. 2. Unsur Struktur Naratif

3.2.1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Film *Crows Zero* dalam ceritanya memiliki ruang yaitu tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Berikut hubungan naratif dengan ruang dalam film *Crows Zero*.

1. Sekolah Suzuran

Sekolah Suzuran merupakan Sekolah khusus anak laki-laki di Jepang. Sekolah Suzuran juga terkenal dengan Sekolah paling rusuh di Jepang. Ruang atau latar tempat dalam film *Crows Zero* ini rata-rata terjadi di Sekolah Suzuran karena dalam film ini menceritakan keseharian anak SMA yang bernama Takiya Genji yang bertujuan untuk menaklukkan sekolah tersebut demi mendapatkan warisan bisnis dari ayahnya.



Gambar 3.1-3 Sekolah Suzuran (*Crows Zero*, 00:01:35-00:02:55)

先生 : それではすぐに新入生大書の言葉

Sensei : *soredewa suguni shinnyuusei taishonokotoba*

Guru : Selanjutnya sepatah kata dari wakil pelajar kelas satu

.....

先生 : 喧嘩を辞めてください、喧嘩を辞めてください、
おめでった日ですから、喧嘩を辞めなさい、お父
さんとお母さんが悲しみますよ、入学式ですよ

Sensei : Kenka wo yamete kudasai, kenka wo yamete kudasai, omedetta hi desukara, kenka wo yamenasai, otousan ga okaasan ga kanashimasuyo, nyuugakushiki desuyo

Guru : tolong hentikan perkelahiannya, hentikan perkelahiaanya, ini hari perayaan, tolong hentikan perkelahiannya, ayah dan ibu kalian jadi sedih, ini upacara masuk sekolah.

(*Crows Zero*, 00:02:15- 00:04:15)

Selain sekolah Suzuran itu sendiri, lingkungan sekitar sekolah Suzuran merupakan salah satu tempat yang cukup dominan dalam proses peristiwa di film *Crows Zero*. Di lingkungan sekolah Suzuran sendiri, digunakan para siswa untuk beraktifitas sehari-hari disekolah yaitu untuk bermain atau olahraga dan juga untuk kegiatan ekskul.



Gambar 3.5-6 Halaman sekolah Suzuran (*Crows Zero*, 01:03:35-01:03:51)

2. Rumah Genji

Dalam film ini ruang atau latar tempat terjadinya peristiwa juga terjadi di rumah Genji. Genji yaitu sebagai anak seorang ketua Yakuza. Kehidupan Yakuza diperlihatkan terjadi di rumah Genji karena rumah tersebut dijadikan ayah Genji sebagai markas Yakuza pimpinannya.



Gambar 3.4 Rumah Genji (*Crows Zero*, 00:19:41)

ヤクザ : 御大、源氏もう内へ帰られました。。。。

Yakuza : Ontai, Genji mou uchi e kaeraremashita

Yakuza : Boss, Genji sudah tiba dirumah

(*Crows Zero*, 00:19:18 – 00: 19:22)

Dari gambar dan kutipan di atas menunjukkan bahwa hubungan naratif dengan ruang menjelaskan bahwa ada aktifitas di rumah Genji yaitu saat ia pulang ke rumah disambut oleh ayah dan anak buah ayahnya.

3.2.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Dalam landasan teori dijelaskan bahwa hubungan antara naratif ruang dan waktu dibagi menjadi tiga yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

2.2.2.1. Urutan waktu

Urutan waktu berhubungan dengan kapan terjadi peristiwa dalam film *Crows Zero* tersebut. Waktu dalam film ini terjadi di jaman modern lebih tepatnya lagi sekitar abad 21, dibuktikan melalui cara berpenampilan para siswa tersebut yang khas seperti anak muda di Jepang pada zaman modern. Selain penampilan, teknologi juga menunjukkan bahwa latar waktu dalam

film *Crows Zero* tersebut terjadi di jaman modern ini, diperlihatkan dengan adanya barang berupa computer dan handphone yang digunakan oleh para tokoh dalam film *Crows Zero* ini. Awal dari film diperlihatkan Genji pertama kali masuk kesekolah Suzuran lalu diperlihatkan adanya upacara penerimaan siswa baru di Suzuran. Cerita dalam film ini menggunakan alur maju.

Pola urutan waktu dalam film *Crows Zero* ini menggunakan pola Linier yaitu pola A-B-C-D-E. Dalam film ini, peristiwa jalan ceritanya terjadi secara berurutan. Sesuai dengan urutan pola linier, maka penulis membagi urutan waktu dalam cerita ini menjadi tiga bagian yaitu awal masuk sekolah Suzuran, selama disekolah Suzuran dan lulus dari sekolah Suzuran.

1. Awal masuk sekolah Suzuran

Awal masuk sekolah di Suzuran ditandai dengan upacara penerimaan siswa baru yang dihadiri oleh para guru, siswa kelas satu ataupun siswa pindahan. Di awal masuk sekolah Suzuran Genji memperkenalkan dirinya kepada Serizawa bahwa ia merupakan siswa baru di Suzuran. Keterangan waktu tersebut dapat dijelaskan pada kutipan berikut:

先生 : それではすぐに新入生大書の言葉

Sensei : soredewa suguni shinnyuusei taishonokotoba

Guru : Selanjutnya sepatah kata dari wakil pelajar kelas satu

.....

- 先生 : 喧嘩を辞めてください、喧嘩を辞めてください、おめでった日ですから、喧嘩を辞めなさい、お父さんとお母さんが悲しみますよ、入学式ですよ
- Sensei : *Kenka wo yamete kudasai, kenka wo yamete kudasai, omedetta hi desukara, kenka wo yamenasai, otousan ga okaasan ga kanashimasuyo, nyuugakushiki desuyo*
- Guru : tolong hentikan perkelahiannya, hentikan perkelahiannya, ini hari perayaan, tolong hentikan perkelahiannya, ayah dan ibu kalian jadi sedih, ini upacara masuk sekolah.

(*Crows Zero*, 00:02:15- 00:04:15)

Dari kutipan di atas menjelaskan bahwa adanya peristiwa upacara penerimaan siswa baru yang dihadiri oleh guru dan siswa baru maupun siswa pindahan di Suzuran. Kutipan selanjutnya yaitu menunjukkan awal Genji masuk ke Suzuran dan bertemu Serizawa yang akan menjadi rivalnya dalam perebutan untuk menguasai Suzuran.

- 芹澤 : こいつらおれのお客だろう
源氏 : しるか
芹澤 : 見ないか分からない
源氏 : きょうか、ススラン
警察 : せりざわ!!!
源氏 : お前は芹澤たまお
芹澤 : しよしよ

- Serizawa : *koitsura ore no okyaku darou?*
Genji : *shiruka*
Serizawa : *minaika wakaranai*
Genji : *kyouka, Suzuran*
Keisatsu : *Serizawa!!!!*
Genji : *omaewa Serizawa....Tamao ?*
Serizawa : *syo syo*

- Serizawa : Bukankah mereka mencariku ?
Genji : Apa peduliku

Serizawa : Aku tidak pernah melihatmu
 Genji : Aku anak baru Suzuran
 Polisi : Serizawa !!!!!
 Genji : Apakah kau Serizawa....Tamao ?
 Serizawa : ya ya

(*Crows Zero*, 00:08:40 – 00: 12: 12)

2. Kegiatan dan Proses Belajar di sekolah Suzuran

Pada keterangan waktu di film *Crows Zero* ini menunjukkan, hampir semua peristiwa menceritakan tentang kegiatan Genji selama sekolah di Suzuran dengan tujuan untuk menaklukkan sekolah tersebut demi mendapatkan warisan bisnis dari ayahnya sekaligus menjadi yang terkuat di Suzuran. Peristiwa dimana selama Genji mulai bersekolah di Suzuran, ketika pertama kali bertemu dengan Chuta yaitu teman pertama Genji di Suzuran. Kemudian melalui Chuta, Genji menjadi siswa pindahan yang dengan cepat dapat beradaptasi di lingkungan Suzuran karena Chuta mempunyai banyak teman dan memperkenalkannya kepada Genji. Dengan dibantu Chuta, Genji membentuk Geng yang dinamakan GPS (Genji Perfect Seiha) yang diketuai oleh Genji sendiri, dengan merekrut para siswa terkuat di Suzuran yaitu Makise dan Izaki.

Setelah pembentukan Geng, salah satu teman Genji yaitu Izaki menjadi korban pengeroyokan dari Geng yang terkuat di Suzuran yaitu Geng yang diketuai oleh Serizawa. Hal itu menimbulkan konflik antar kedua Geng di Suzuran. Akibat dari perselisihan kedua Geng tersebut yaitu usaha untuk saling menjatuhkan pun terjadi yaitu ketika kelompok yang mengatasnamakan Bandou menculik sahabat Genji yaitu Ruuka.

3. Akhir Semester Sekolah di Suzuran

Setelah peristiwa penculikan terhadap Ruuka yang dilakukan Geng Bandou, Genji akhirnya bertindak menyelamatkan Ruuka dan mengetahui dalang dibalik peristiwa penculikan tersebut yaitu Geng Serizawa. Akhirnya terjadilah perang antara Geng GPS dan Geng Serizawa untuk membuktikan siapa yang terkuat di Suzuran. Akhirnya puncak dari film *Crows Zero* ini yaitu pertempuran dimenangkan oleh Geng GPS yang di ketuai oleh Genji. Di akhir semester awal Genji sekolah di Suzuran, Genji bertemu dan melakukan percakapan dengan seorang siswa petarung legendaris di Suzuran yaitu Rindaman anak kelas dua, yang dianggap kuat namun tidak memiliki keinginan dalam menguasai Suzuran.

リンダマン : あんた芹澤倒したように新しいずっと人がいる、それはすずらんだ。その相手をしてうちに、卒業したことになる、制^{せい}覇は夢になって消える。

Rinda man : Anta Serizawa taoshita youni zutto hito ga iru, sore wa Suzuran da. Sono aite wo shite uchini, sotsugyoushita koto ni naru, seiha wa yume ni natte kieru.

Rinda man : Walaupun kau mengalahkan Serizawa, akan ada terus-menerus orang-orang baru yang akan muncul, itulah Suzuran. Menaklukkan Suzuran sepenuhnya hanyalah mimpi, kau bertarung dan bertarung, kemudian lulus.

(*Crows Zero*, 02:04:29-02:04:47)

2.2.2.2. Durasi Waktu

Durasi waktu dalam film *Crows Zero* ini yaitu 2 jam 10 menit 2 detik. Sedangkan durasi waktu cerita dalam film ini tidak diketahui karena dalam

cerita tidak dijelaskan rentang waktunya seperti terjadi dalam berapa hari, bulan, ataupun tahun. Penulis menyimpulkan durasi waktu cerita dalam *film Crows Zero* hanya terjadi setelah beberapa hari sampai beberapa bulan Takiya Genji masuk sekolah Suzuran, yaitu masa masuk tahun ajaran baru sekolah dan selama Genji berusaha untuk menguasai Suzuran, sampai ia dapat mengalahkan Serizawa untuk menguasai Suzuran.

3.2.3 Elemen Pokok Naratif

Dalam pembagiannya elemen pokok naratif dibagi menjadi tiga yaitu, pelaku cerita, permasalahan dan tujuan. Namun kali ini penulis hanya akan membahas mengenai pelaku cerita dan tujuan.

3.2.3.1. Pelaku Cerita

Dalam pembahasan ini, penulis akan membahas mengenai karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama yang akan dibahas dalam film *Crows Zero* ini adalah Takiya Genji sedangkan karakter tambahan yang akan dibahas tidak semuanya, tetapi karakter tambahan yang hanya berperan dalam film *Crows Zero* ini yaitu Tamao Serizawa dan Makise. Mengenai bagaimana sifat karakter utama dan tambahan akan dibahas sebagai berikut:

1. Karakter Utama

Karakter utama dalam film *Crows Zero* ini adalah Takiya Genji. Disebut sebagai karakter utama karena intensitas kemunculan Takiya Genji sebagai tokoh utama

memang sangat dominan baik dari segi pelaku kejadian ataupun yang dikenai kejadian dan berhubungan erat dengan tokoh-tokoh lain. Berikut karakter tokoh Takiya Genji yang digambarkan dalam film *Crows Zero*.

a. Takiya Genji



Gambar 3.7 Takiya Genji (*Crows Zero*, 00:11:15)

a.1. Apatis

Takiya Genji merupakan karakter utama dalam film *Crows Zero*. Dikatakan sebagai karakter utama dalam film ini, karena intensitas kemunculan Takiya Genji cukup dominan. Apatis merupakan sifat acuh tak acuh, tidak peduli atau masa bodoh terhadap hal disekitar. Takiya Genji digambarkan sebagai seorang yang apatis, tidak peduli atau masa bodoh terhadap kejadian apapun yang menimpa pada dirinya, karena hal yang bukan urusannya akan dianggap tidak ada. Karakter apatis tersebut terlihat ketika ia pertama masuk ke Sekolah Suzuran sebagai siswa pindahan. Ketika segerombolan Yakuza datang ke Suzuran mencari seorang siswa yang bernama Serizawa. Kebetulan saat itu Genji baru masuk sekolah kemudian berpapasan dengan mereka. Para anggota Yakuza tersebut menghadang dan mengira bahwa Genji adalah Serizawa, namun Genji hanya diam dan tidak

memperdulikan, lalu terjadi perkelahian antara Genji dan para anggota Yakuza tersebut.

Setelah perkelahian dengan para anggota Yakuza tersebut selesai, secara tidak sengaja Genji bertemu dengan Serizawa, seorang siswa yang sebenarnya dicari oleh para anggota Yakuza tersebut. Sifat apatis Genji pun terlihat pada saat ia berbicara dengan Serizawa yaitu ia mengatakan tidak peduli dengan siapapun terhadap sesuatu yang menghalanginya. Seperti yang terlihat dalam kutipan berikut ini :

芹澤	: こいつらおれのお客だろう
源氏	: しるか
芹澤	: 見ないか分からない
源氏	: きょうか、ススラン
警察	: 芹澤！！
源氏	: お前は芹澤たまお
芹澤	: しよしよ

<i>Serizawa</i>	: <i>koitsura ore no okyaku darou?</i>
<i>Genji</i>	: <i>shiruka</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>minaika wakaranai</i>
<i>Genji</i>	: <i>kyouka, Suzuran</i>
<i>Keisatsu</i>	: <i>Serizawa!!!!</i>
<i>Genji</i>	: <i>omaewa Serizawa....Tamao ?</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>syo syo</i>

Serizawa	: Bukankah mereka mencariku ?
Genji	: Apa peduliku
Serizawa	: Aku tidak pernah melihatmu
Genji	: Aku anak baru Suzuran
Polisi	: Serizawa !!!!!
Genji	: Apakah kau Serizawa....Tamao ?
Serizawa	: ya ya

(*Crows Zero*, 00:11:20 – 00:11 – 00:12:17)

Dari kutipan di atas, memperlihatkan bahwa Genji memiliki sifat apatis. Sifat itu diperlihatkan saat Genji menjawab pertanyaan dari Serizawa yaitu “apa peduliku”. Hal itu menunjukkan Genji memiliki sifat apatis atau acuh tak acuh.

a.2 Ambisius

Genji digambarkan sebagai seorang tokoh yang ambisius dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Sifat ambisius yaitu keinginan (hasrat, nafsu) yang besar untuk menjadi, memperoleh, mencapai sesuatu seperti pangkat, kedudukan atau melakukan sesuatu. Sifat ambisius Genji ditunjukkan ketika ayahnya berjanji akan mewariskan bisnis kepada Genji. Oleh karena itu Genji berambisi dan akan membuktikan keseriusannya untuk menguasai sekolah Suzuran demi mendapatkan warisan bisnis dari ayahnya. Seperti yang terlihat pada kutipan berikut :

源氏	: ぜったい、すずらんとってやるよ
秀雄たきや	: むすこにこえられるもってもんだ、
源氏	: そうしたら、 ^{やくそく} 約束どおりあんたのくにもうらうかな
秀雄滝や	: かいしたもんだ。お前はすずらんをせやしてくみをつうことならえかな
源氏	: 今のせりふを忘れないだよ。ぜってあんたこえてやるよ

<i>Genji</i>	: <i>zettai, Suzuran totte yaruyo</i>
<i>Hideo Takiya</i>	: <i>musuko ni koerareru mottemonda</i>
<i>Genji</i>	: <i>soushitara, yakusoku douri antanokunimouraukana</i>
<i>HideoTakiya</i>	: <i>kaishitamonda. Omae wa susuran wo seyashite naraekana</i>
<i>Genji</i>	: <i>ima noserifu wo wasurenaidayo. Zette anta koeteyaruyo</i>

Genji	: aku akan menguasai Suzuran
Hideo takiya	: seperti apa yang ayah harapkan pada anaknya

Genji : lalu aku akan ambil alih bisnis ini seperti yang kau
janjikan
Hideo takiya : itu akan menjadi sesuatu. Pertama memenagi
Suzuran dan mensukseskanmu dalam organisasi
Genji : jangan lupa kata-kata itu, aku akan
melakukannya lebih baik darimu

(*Crows Zero*, 00:20:02 – 00 : 20 39)

Kutipan di atas menunjukkan percakapan antara Genji dan ayahnya yang bernama Hideo Takiya. Dari kutipan di atas menunjukkan bahwa Genji berambisi untuk menguasai Suzuran dan kemudian mewarisi bisnis dari ayahnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Genji merupakan seorang yang ambisius dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

a.3. Temperamental

Takiya Genji digambarkan sebagai seorang siswa SMA yang mempunyai sifat temperamen. Temperamental merupakan sifat batin yang meliputi sifat mudah marah, sedih ataupun mudah tersinggung. Sifat temperamen yang sering ditunjukkan Genji adalah mudah marah, serta selalu menggunakan emosi dalam menanggapi suatu masalah. Sifat temperamen Genji terlihat saat dirinya, Makise dan teman-temannya melihat Izaki terluka parah setelah dihajar anak buah dari Serizawa. Genji merasa begitu marah mengenai kondisi yang terjadi pada Izaki karena Genji mengira Izaki telah dihajar oleh seseorang. Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

源氏 : いざき。。。、いざきだれにやらった。芹沢
か

いざき : 違う一よ。。。、転んだだけ。。行くな、まだ数か足りない

ちゅった : 源一さん。。ちょっと

源氏 : 行け!!!

まきせ : 源氏! いざきいいと言いだ。今やって負け見えてる

源氏 : そう言う問題じゃないだろう!!!

まきせ : そういう問題だよ!!! おれたちお前が負けたらそれで終わりなんて。この戦争はそう言うとかまできてんだよう。

Genji : *izaki...izaki dare ni yaratta. Serizawa ka*

Izaki : *shieyo..., koronda dake...jangan lakukan , mada kazuka tarinai*

Chutta : *Gen-san..chotto*

Genji : *ike !!!*

Makise : *Genji ! izaki ii to iida. Ima yatte makemieteru*

Genji : *souiiu mondaifyanaidarou !!!*

Makise : *souiiu mondaidayo !!! oretachi omaega maketara sorede owarinante. Sono sensou wa souiiu toku made kitendayo*

Genji : Izaki...siapa yang melakukan Izaki ? Serizawa ?

Izaki : bukan. Aku hanya terjatuh.....jangan pergi, kita masih kalah jumlah

Chutta : Gen-san ! tunggu

Genji : jangan halangi aku !!!

Makise : Genji ! benar kata Izaki, kita akan kalah bertarung sekarang

Genji : Bukan itu masalahnya !!!

Makise : Itulah masalahnya !!!kalau kau kalah, tamatlah kita semua. Begitulah akhir pertarungan ini

(*Crows Zero*, 1:05:40 – 1:07:03)

Dari kutipan di atas menunjukkan bahwa Genji mulai tersulut emosinya saat melihat Izaki terluka parah setelah Genji merasa bahwa Serizawa lah pelakunya padahal ia belum tahu siapa pelakunya. Karena melihat keadaan Izaki seperti itu, Genji marah besar lalu ingin balas dendam atas perlakuan Serizawa terhadap Izaki.

Namun amarah Genji itu hanya berlangsung sesaat setelah Makise mampu menenangkan amarah dan tindakan untuk balas dendam Genji.

a.4 Brutal

Genji memiliki tingkah laku keras yaitu suka bertindak secara brutal. Brutal yaitu merupakan perilaku kasar, tidak sopan, kurang ajar dan biadap (perilaku). Tindakan tersebut dilakukan saat Genji merasa dirinya dalam keadaan tertekan akibat masalah yang sering menyimpannya. Masalah tersebut yaitu saat dirinya harus menerima dan menghadapi musuh dalam upaya menguasai Suzuran. Dalam keadaan tertekan Genji melakukan kekerasan secara brutal terhadap sesama siswa di Suzuran. Hal itu terlihat pada gambar dan kutipan berikut :



Gambar 3.8-11 tindakan brutal Genji (*Crows Zero*, 01:10:39-01:11:19)

まきせ	:源氏!
源氏	:負けておれ!!、今日からおれに従えよ、分かね?
<i>Makise</i>	: <i>Genji!</i>
<i>Genji</i>	: <i>makete ore!! Kyou kara ore ni shitagaeyo, wakane?</i>
Makise	: Genji!!

Genji : Jangan lari!!!!!!! Mulai hari ini, kau semua ikut aku, mengerti !!!!!

(*Crows Zero*, 1:10:47 – 1:11:24)

まきせ : ほえ。。源氏！！ほえ！！
いかげんにしろ！！！！

源氏 : ああ...?

まきせ : お前何のために暴れてんだ,わるいけど、今の前のあついてない

Makise : *Hoe...Genji!! Hoe !!*
Ikagennishiro!!!

Genji : aa...?

Makise : *Omae nan no tameni abaretenda, Warikedo, ima no mae no atsuitenai*

Makise : Hoe...Genji!! Hoe !!
Jangan sembarangan !!!

Genji : aa...?

Makise : untuk apa kamu sekeras ini
Maaf, aku tak bisa mengikutimu seperti ini

(*Crows Zero*, 1:13:08 – 1:13:27)

Dari gambar dan kutipan di atas memperlihatkan sikap dan tingkah laku Genji yang begitu brutal dalam memperlakukan seseorang sebagai bentuk pelampiasan permasalahan yang telah menimpanya.

a.5. Setia Kawan

Takiya Genji walaupun digambarkan sebagai seorang yang mempunyai karakter mudah marah tetapi ia adalah tokoh yang setia kawan. terhadap temannya. Hal itu ditunjukkan ketika ia mendapat kabar dari Ruuka bahwa Ruuka dan temannya sedang diculik oleh sekelompok orang yang mengatas namakan Bandou. Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

源氏 : へい どうする

るうか : 助けて、僕^{たす}らもかうさんきてに^{ぼく}集捕^{あつつか}まって

源氏 : トンクラク？

るうか : ううん、みんなバンドウと言って
源氏 : バンドウ？

Genji : hei dousuru
Ruuka : tasukete, bokuramo kausan kite ni atsutsukamatte
Genji : Tonkuraku?
Ruuka : Uun, Minna Bandou to itte
Genji : Bandou ?

Genji : Hey, apa kabar ?
Ruuka : tolong , kami diculik oleh sekumpulan orang
berjaket hitam dengan gambar tengkorak
dibelakangnya
Genji : Tengkorak ?
Ruuka : ya, aku dengar mereka menyebutnya “Bandou”
Genji : Bandou ?

まきせ : ならいそうこうならたしかにバンドウたちた
まにまだ
源氏 : どこ だ それ。。
まきせ : 木島ふと
源氏 : 殺してやる！！
まきせ : ほえ。。。！！源氏

Makise : narai soukou nara tashikani Bandou tachi tamani
mada
Genji : doko da sore ?
Makise : Kijima futo
Genji : Koroshite yaru!!!
Makise : hoe.....!!!Genji

Makise : Tempat mereka di gudang Narai
Genji : Dimana tempat itu ?
Makise : Kijima Dorks
Genji : Matilah mereka !!!!
Makise : Genji....tunggu

(*Crows Zero*, 1:28:19 – 1:28:56)

Dari kutipan di atas menunjukkan respon Genji kepada Ruuka, ketika mendapat kabar dari Ruuka, bahwa ia dan temannya sedang diculik. Lalu Genji

dan teman-temannya segera pergi untuk menyelamatkan Ruuka dan temannya. Hal itu memperlihatkan sikap setia kawan terhadap temannya.

2. Karakter Tambahan

a. Tamao Serizawa



Gambar 3.12 Tamao Serizawa (*Crows Zero*, 00:09:58)

Tamao Serizawa bisa dikatakan karakter tambahan karena kemunculannya terkait dengan masalah yang dialami oleh tokoh utama yaitu Takiya Genji. Berikut karakter tokoh Tamao Serizawa dalam film *Crows Zero* :

a.1. Berandalan, pembuat rusuh

Serizawa digambarkan sebagai seorang siswa kelas tiga di Suzuran yang mempunyai karakter berandalan yang menjadi penguasa disekolah Suzuran. Ia sering membuat onar atau rusuh. Perbuatan rusuh merupakan suatu perbuatan yang menimbulkan suatu kekacauan atau kerusakan. Perilaku pembuat rusuh itu terjadi ketika ia tiba-tiba merebut sepeda motor Tokio dan menaikinya, padahal ia tidak bisa mengendarai sepeda motor. Karena ia tidak bisa mengendarai sepeda motor, hal yang terjadi yaitu ia menabrak sebuah mobil, lalu melanjutkan mengendarai sepeda motor

dijalanan dengan buruk tanpa mempunyai surat izin mengendarai dan hampir menabrak seorang Polisi yang sedang patroli. Seperti pada kutipan berikut ini :

時雄	: 早く乗れよ。。
芹澤	: お前歩いてよ。。
時雄	: あ？お前バイク乗れないだろう。。たまお！ ほえ！
芹澤	: なんどう本当にうそだ
芹澤	: 気をつけろてめこれろ！！
警察	: 芹澤くん！君 免許を持ってだけ 芹澤！チキン！。。。芹澤！チキン！
<i>Tokio</i>	: <i>hayaku noreyo..</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>omae aruiteyo..</i>
<i>Tokio</i>	: <i>aa ? omae baiku norenaidarou...Tamao! hoe!</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>nandou hontouni uso da..</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>ki wo tsukero temekorerero !!</i>
<i>Polisi</i>	: <i>Serizawa ku !kimi menkyo wo montte dake?</i> <i>Serizawa ! chikin !...Serizawa ! chikin !</i>
<i>Tokio</i>	: ayo naik..
<i>Serizawa</i>	: kau jalan kaki saja..
<i>Tokio</i>	: aa ? kau kan tidak bisa naik motor.....Tamao! hoe!
<i>Serizawa</i>	: kenapa kau membohongiku
<i>Serizawa</i>	: hati-hatiku sialan !!
<i>Polisi</i>	: <i>Serizawa ! apakah kau bawa SIM ?</i> <i>Serizawa ! ayo main ayam !.....Serizawa ! ayo</i> <i>main ayam</i>

(*Crows Zero*, 00:07: 11 – 00: 08:23)

Dari kutipan di atas memperlihatkan karakter Serizawa yang berperilaku berandalan juga pembuat kerusuhan. Hal itu terlihat ia berurusan dengan seorang polisi karena ulahnya yang berandalan dalam

mengendarai sepeda motor di jalan hingga terjadi pengejaran yang mengakibatkan mobil polisi tersebut mengalami kecelakaan.

a.2. Bengis

Bengis merupakan sifat keras tanpa belas kasihan atau kejam kepada manusia atau binatang. Serizawa juga digambarkan sebagai sosok yang kejam dan bengis dalam bertindak terhadap sesuatu yang akan mengancam atau menghalangi dirinya dalam melakukan sesuatu. Sikap atau sifat yang mencerminkan bahwa ia mempunyai sifat bengis atau kejam tanpa belas kasihan terlihat ketika berbicara kepada Tokio. Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

時雄	: 餓鬼 ^{がき} のころ、源氏とどこにから見える夕日 ^{ゆうひ} が一番きれいが探したことがあるんだよ。けどもう源氏とはかんけやり合うかくができてるぜ
芹沢	: そうか
時雄	: おれとお前も いつか変えちゃうのかな
芹沢	: おれと見る景色 ^{けしき} あいつまでも かわないよ、このすずらんじゃおれとお前の上にあったれも立てない、かかってくれあつ たちから打 ^う つです、お前はのんびりしりあい。
Tokio	: <i>gaki no koro, Genji to doko ni kara mieru yuuhi ga ichiban kirei ga sagashita koto ga arundayo. Kedo, mou Genji to wa kankenai. Yari au kaku dekiteruze</i>
Serizawa	: <i>souka</i>
Tokio	: <i>oreto omaemo itsuka kaechau no kana</i>
Serizawa	: <i>oreto miru keshiki, aitsumademo kawanaiyo, kono Suzuran jya ore to omae no ue ni atta daremo tatenai, kakattekure atsu tachikara butsudesu, omae wa nonbiri shiriai</i>

Tokio : Semasa kecil, aku dan Genji pernah mencari tempat melihat indahnya matahari terbenam. Tapi, sekarang sudah tidak lagi berhubungan dengannya. Aku siap untuk menjatuhkannya

Serizawa : aku tahu

Tokio : Menurutmu, mungkinkah sesuatu akan berubah antara kita suatu hari nanti ?

Serizawa : Untukku tidak akan ada yang berubah, siapapun yang melawan di Suzuran, akan kumusnahkan. Kau tinggal duduk dengan santai.

(*Crows Zero*, 00:31:00- 00:31:35)

b. Makise



Gambar 3.13 Makise (*Crows Zero*, 01:18:11)

Makise merupakan sahabat baik Genji di Sekolah Suzuran. Makise juga partner Genji dalam usaha Genji untuk menguasai Suzuran. Berikut karakter Makise dalam film *Crows Zero* :

b.1 Teguh dalam pendirian

Makise digambarkan mempunyai sifat teguh dalam pendirian, sehingga Genji tertarik untuk menjadikan Makise sebagai teman dan partner dalam menguasai Suzuran. hal itu terlihat pada kutipan berikut :

まきせ : いい^{どきょう}度胸してんじゃねか

源氏 : 今日呼んだ。。

まきせ : 分かってるよ！人がおれを倒しても^{うち れんち}内の廉恥はお前の参加にはは入れねぞ

Makise : *ii dokyoushitenjyaneka*
Genji : *kyou yondano..*
Makise : *Wakatteru*
Makise : *hito ga taoshitemo uchi no renchi omae no sank*
ni wa harerarezo

Makise : Besar juga nyalimu
Genji : hari ini aku memanggilmu untuk...
Makise :aku tahu! walaupun kau mengalahkannku,
 pengikutku takkan mengikutimu
 (*Crows Zero*, 00:38:16 – 00:38:30)

Dari kutipan diatas menunjukkan sikap Makise yang teguh pada pendiriannya untuk tidak mengikuti Genji walaupun ia kalah dari Genji.

b.2. Peduli

Salah satu karakter yang ditunjukkan Makise pada film *Crows Zero* adalah bagaimana ia peduli akan keberadaan kelompoknya dalam usaha untuk menguasai Suzuran, terutama peduli terhadap Genji sebagai ketua dari kelompoknya tersebut. Sifat kepedulian itu ditunjukkan Makise terhadap Genji, karena menurut Makise, Genji merupakan sosok ketua dalam gengnya, sehingga Makise mempunyai rasa peduli jika terjadi sesuatu terhadap Gengnya yang telah dibangun dengan susah payah bersama Genji.

Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

まきせ : 源氏！いざきの言うとおりで。今やって負け
 見えてる
 源氏 : そう言う問題じゃないだろう！！
 まきせ : そういう問題だよ！！おれたちお前が負け
 たらそれで終わりなんだ。この戦争はそう言
 うとこまできてんだよう

Makise : *Genji ! izaki no iu toorida. Ima yatte makemieteru*
Genji : *souuu mondaijyanaidarou !!!*

*Makise : souiii mondaidayo !!! oretachi omaega maketara
sorede owarinante. Sono sensou wa souiii toko
made kitendayo*

Makise : Genji ! benar kata Izaki, kita akan kalah kalau
bertarung sekarang

Genji : Bukan itu masalahnya !!!

Makise : Itulah masalahnya !!!kalau kau kalah, tamatlah kita
semua. Begitulah akhir pertarungan ini

(*Crows Zero*, 1:06:21 – 1:07:05)

Dari kutipan di atas menunjukkan karakter Makise yang peduli terhadap kelompoknya, ketika Genji ingin membalaskan dendam karena Izaki terluka parah. Namun Makise mencegah tindakan yang akan dilakukan Genji, karena jika Genji kalah maka semua teman-temannya termasuk Makise juga akan kalah. Sikap peduli Makise juga terlihat pada kutipan berikut :

まきせ : ほえ。。源氏！！ほえ！！
いかげんにしろ！！！！

現時 : ああ...?

まきせ : お前何のために暴れてんだ
わるいけど、今の前のあついてない

*Makise : Hoe...Genji!! Hoe !!
Ikagennishiro!!!*

Genji : aa...?

*Makise : Omae nan no tameni abaretenda
Waurikedo, ima no mae no atsuitenai*

Makise : Hoe...Genji!! Hoe !!
Jangan sembarangan !!!

Genji : aa...?

Makise : untuk apa kamu sekeras iniMaaf, aku tak bisa
mengikutimu kalau seperti ini

(*Crows Zero*, 1:10:56 – 1:13:20)

Dari kutipan di atas menunjukkan karakter Makise selalu peduli dengan tindakan Genji yang selalu bertindak keras sehingga Makise selalu mencegah dan sedikit menasehati Genji. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Makise mempunyai sifat kepedulian terhadap kelompoknya maupun teman-temannya.

3.2.3.2 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam sebuah film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfiksi (nonmateri). Seperti hal dalam film *Crows Zero* ini, karakter utama yaitu Takiya Genji mempunyai suatu tujuan yaitu pindah sekolah ke Suzuran bertujuan untuk menguasai Suzuran, demi mewarisi bisnis seperti yang dijanjikan oleh ayahnya. Sehingga Genji berhasrat untuk membuktikan kemampuannya terhadap ayahnya bahwa ia mampu menguasai Suzuran dan berhak mewarisi bisnis dari ayahnya. Tujuan Genji dapat dilihat sebagai berikut:

るうか : 三年生になって転校したんや友達になってたいくつでし
よ たきやくん
源氏 : 牛山さん。。いやなことお喋るって
牛山 : 怒るなって。。、紹介ぞ あいざわ るうかちゃん
るうか : ねえ、ひとつだけでいい。。。、何ですずらん高校二年
てんこしたの？
牛山 : 不良^{ふりょう}へんそっちトップの^{しゅうちょう}州朝のクラスの学校、そこで
ちょうてんに満^みたすためだよな。
るうか : なんかやくざをみた。。。

Ruuka : san nensei ni natte tenkoshitanjya tomodachi ni natte taikutsudeshe Takiya-kun ?
Genji : Ushiyama-san...iyana koto oshabette
Ushiyama : okorunatte., shoukaizo Aizawa Ruuka-chan
Ruuka : nee, hitotsudake de ii., nande Suzuran koukou ni nen de tenkoshitano ?

Ushiyama : *furyouhen sochi toppu no shuuchou no kurasu no gakkou, soko de chouten ni mitansu tamedayona.*
Ruuka : *nanka ni Yakuza o mita...,yametara*
Ruuka : Pasti rasanya sepi pindah sekolah baru di tahun ketigamu, benar Takiya ?
Genji : Ushiyama.....!! kau memang banyak omong
Ushiyama : jangan marah. Perkenalkan itu Ruuka Aizawa
Ruuka : Jadi beri tahu aku, kenapa kau pindah ke Suzuran ?
Ushiyama : Sekolah itu adalah sekolah paling rusuh dinegara ini. Untuk menjadi rajalah, apa lagi ...?
Ruuka : Bunyinya seperti Yakuza..., sebaiknya kau keluar dari situ

(*Crows Zero*, 00:16:08 – 00:18:45)

Selain itu, tujuan dimana Takiya Genji ingin menguasai Suzuran demi mendapatkan warisan dari ayahnya terlihat ketika ia baru tiba dirumah dan bertemu ayahnya. Berikut kutipan dialog tersebut:

源氏 : ぜったい、すずらんとってやるよ
 秀雄たきや : むすこにこえられるもってもんだ、
 源氏 : そうしたら、約束どおりあんだのくにもうらうかな
 秀雄滝や : かいしたもんだ。お前はすずらんをせやしてくみつうことならえかな
 源氏 : 今のせりふを忘れないだよ。ぜってあんだこえてやるよ
Genji : *zettai, Suzuran totte yaruyo*
Hideo Takiya : *musuko ni koerareru mottemonda*
Genji : *soushitara, yakusoku douri antanokunimouraukana*
Hideo Takiya : *kaishitamonda. Omae wa susuran wo seyashite naraekana*
Genji : *ima noserifu wo wasurenaidayo. Zette anta koeteyaruyo*
Genji : aku akan menguasai Suzuran
Hideo takiya : seperti apa yang ayah harapkan pada anaknya
Genji : lalu aku akan ambil alih bisnis ini seperti yang kau janjikan
Hideo takiya : itu akan menjadi sesuatu. Pertama memenagi Suzuran dan mensukseskannku dalam organisasi
Genji : jangan lupa kata-kata itu, aku akan melakukannya lebih baik darimu

(*Crows Zero*, 00:20:02 – 00 : 20 39)

Dari kutipan di atas menunjukkan dimana Genji mempunyai tujuan yaitu harus menaklukkan sekolah Suzuran jika ingin mendapat warisan bisnis dari oleh ayahnya .

3.2.4. Pola Struktur Naratif

Pola struktur naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Alur yang terdapat dalam film *Crows Zero* ini yaitu alur *progresif*. Dikatakan *progresif* karena memiliki peristiwa-peristiwa yang dikisahkan secara kronologis yaitu peristiwa dari awal hingga akhir atau secara runtut dari tahap permulaan, tahap pertengahan dan tahap penutup. Ada pun tahapan dalam film *Crows Zero* ini adalah sebagai berikut :

3.2.4.1. Tahap Permulaan

Film *Crows Zero* ini diawali dengan pemunculan tokoh utama yaitu Takiya Genji. Genji merupakan seorang siswa SMA kelas tiga yang pindah sekolah ke Suzuran. Suzuran merupakan sekolah khusus laki-laki dan sekolah paling rusuh di Jepang. Hal itu terlihat pada kutipan sebagai berikut :

芹澤	: こいつらおれのお客だろう
源氏	: しるか
芹澤	: 見ないか分からない
源氏	: きょうか、ススラン
警察	: せりざわ!!!
源氏	: お前は芹澤たまお
芹澤	: しよしよ

<i>Serizawa</i>	: <i>koitsura ore no okyaku darou?</i>
<i>Genji</i>	: <i>shiruka</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>minaika wakaranai</i>
<i>Genji</i>	: <i>kyouka, Suzuran</i>
<i>Keisatsu</i>	: <i>Serizawa!!!!</i>

Genji : *omaewa Serizawa....Tamao ?*
Serizawa : *syo syo*

Serizawa : *Bukankah mereka mencariku ?*
Genji : *Apa peduliku*
Serizawa : *Aku tidak pernah melihatmu*
Genji : *Aku anak baru Suzuran*
Polisi : *Serizawa !!!!!*
Genji : *Apakah kau Serizawa....Tamao ?*
Serizawa : *ya ya*

(*Crows Zero*, 00:08:40 – 00: 12: 12)

Berikutnya diceritakan bahwa Genji mempunyai alasan untuk pindah sekolah ke Suzuran. Alasan itu dapat dilihat pada kutipan berikut ;

るうか : 三年生になって転校したんや友達になってた
 いくつでしょ たきやくん
 源氏 : 牛山さん。。いやなことお喋るって
 牛山 (喫茶店員) : 怒るなって。。、紹介ぞ あいざわ るうか
 ちゃん
 るうか : ねえ、ひとつだけでいい。。。、何ですずら
 ん高校二年てんこしたの？
 牛山 (喫茶店員) : 不良^{ふりょう}へんそっちトップの^{しゅうちょう}州 朝 のクラスの学
 校、そこでちょうてんに^み満たすためだよな
 るうか : なんかにやくざをみた。。。

Ruuka : *san nensei ni natte tenkoshitanjya tomodachi ni*
natte taikutsudeshe Takiya-kun ?
Genji : *Ushiyama-san...iyana koto oshabette*
Ushiyama : *okorunatte.., shoukaizo Aizawa Ruuka-chan*
Ruuka : *nee, hitotsudake de ii.., nande Suzuran koukou ni*
nen de tenkoshitano ?
Ushiyama : *furyouhen sochi toppu no shuuchou no kurasu no*
gakkou, soko de chouten ni mitansu tamedayona.
Ruuka : *nanka ni Yakuza o mita....yametara*

Ruuka : *Pasti rasanya sepi pindah sekolah baru di tahun*
ketigamu, benar Takiya ?
 Genji : *Ushiyama.....!! kau memang banyak omong*
 Ushiyama : *jangan marah. Perkenalkan itu Ruuka Aizawa*
 Ruuka : *Jadi beri tahu aku, kenapa kau pindah ke*
Suzuran ?

Ushiyama : Sekolah itu adalah sekolah paling rusuh di negara ini. Untuk menjadi rajalah, apa lagi ...?
 Ruuka : Bunyinya seperti Yakuza..., sebaiknya kau keluar dari situ

(*Crows Zero*, 00:16:08 – 00:18:45)

Dari kutipan di atas dapat diketahui alasan Genji pindah ke Suzuran adalah untuk menjadi seorang raja di sekolah tersebut. Pada tahap ini juga diceritakan bahwa alasan Genji pindah sekolah ke Suzuran adalah atas tantangan dari ayahnya jika ia bisa menguasai Suzuran maka ia akan mewarisi bisnis dari ayahnya.

3.2.4.2. Tahap Pertengahan

Pada tahap pertengahan ini, terjadi peristiwa pemunculan konflik yang dimulai ketika Genji datang ke Suzuran mengambil langkah untuk menguasai Suzuran dengan cara menantang langsung orang terkuat di Suzuran yaitu Tamao Serizawa yang menjadi penguasa di Suzuran, hal tersebut terdapat pada kutipan dialog berikut :

源氏 : おひさしぶり時雄
 時雄 : ああ
 源氏 : 消さのお前か
 時雄 : あっ。
 源氏 : おいい、芹澤。。、三年でお前いち番強いんだろう、やろうぜ、証明こせよ
 時雄 : 待っておげんじ、何どうおまえがたまおってあるんだよ。。
 芹澤 : ほえ てめ！！
 時雄 : たまお！ 地よつと待って

Genji : *ohisashiburi Tokio*
 Tokio : *baik*

Genji : Kesa no omaeka ?
Tokio : aak...
Genji : hoi, Serizawa..., san nen de omae tsuyoi ichiban darou,
yarouze, shoumeikoseyo
Tokio : matte Genji, nandou omae ga Tamaotte arundayo...
Serizawa : Hoe Teme !!
Tokio : Tamao...chotto matte

Genji : Bagaimana kabarmu Tokio
 Tokio : baik
 Genji : Kau yang menghapus itu ?
 Tokio : aakkk
 Genji : hoi..Serizawa.., aku dengar disini kau anak kelas tiga teratas,
 lakukan dan buktikan
 Tokio :Tunggu Genji, kenapa kau menantang Tamao ?
 Serizawa : Hoe sialan kau
 Tokio : Tamao... tunggu sebentar

(*Crows Zero*, 00:22:01 – 00:22:29)

Pada tahap ini, Genji mengalami berbagai macam konflik yang menyebabkan ia merasa bingung harus berbuat apa. Konflik tersebut berupa peristiwa yang menimpa sahabat Genji yaitu Izaki yang terluka luka parah akibat dikeroyok anak buah Serizawa, lalu disusul kejadian yang tidak diduga dialami oleh Tokio yang tiba-tiba jatuh pingsan, oleh karena itu, hal tersebut membuat Genji merasa dirinya tertekan, serba salah, bingung harus berbuat apa demi tujuan awalnya masuk ke sekolah Suzuran untuk menaklukkan sekolah tersebut. Akibat mengalami tekanan dan berbagai macam masalah, Genji mulai merasa frustrasi serta di bawah pengaruh minuman beralkohol membuat dirinya menjadi tak terkendalai sehingga ia melakukan kekerasan dalam upaya mencari anggota untuk di ajak bergabung bersama Gengnya. Hal itu terlihat pada gambar dan kutipan berikut :



Gambar 3.14-15 Konflik pada diri Genji (*Crows Zero*, 01:10:30-01:11:44)

まきせ	:源氏!
源氏	:ほえ!!! 負けておれ!! 今日からおれに従えよ、 分かね?
まきせ	:ほえ 源氏!!
<i>Makise</i>	: <i>Genji!</i>
<i>Genji</i>	: <i>hoe !! makete ore!! Kyou kara ore ni shitagaeyo, wakane ?</i>
<i>Makise</i>	: <i>hoe Genji !!</i>
 Makise	 : Genji!!
Genji	: Hoe !! Jangan lari!!!!!!! Mulai hari ini, kau semua ikut aku, mengerti !!!!!
Makise	: hoe Genji!!

(*Crows Zero*, 1:10:39 – 1:11:44)

3.2.4.3.Tahap Penutup

Pada tahap ini terjadi puncak konflik yang dialami oleh Genji ketika ia mendapat kabar bahwa Ruuka diculik oleh sekelompok orang berjaket hitam yang dipanggil Bandou, kemudian Genji bereaksi untuk menolong Ruuka. Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

源氏	: へい どうする
るうか	: 助けて、僕 ^{たす} らもかうさんきてに ^{ぼく} 集 ^{あつつか} 捕 ^{つか} まって
源氏	: トンクラク?
るうか	: ううん、みんなバンドウと言って
源氏	: バンドウ?
 <i>Genji</i>	 : <i>hei dousuru</i>
<i>Ruuka</i>	: <i>tasukete, bokuramo kausan kite ni atsutsukamatte</i>
<i>Genji</i>	: <i>Tonkuraku?</i>

Ruuka : *Uun, Minna Bandou to itte*
Genji : *Bandou ?*
Genji : Hey, apa kabar ?
Ruuka : tolong , kami diculik oleh sekumpulan orang berjaket hitam dengan gambar tengkorak dibelakangnya
Genji : Tengkorak ?
Ruuka : ya, aku dengar mereka menyebutnya “Bandou”
Genji : Bandou ?

まきせ : ならいそうこうならたしかにバンドウたちたまにまだ
 源氏 : どこ だ それ。。
 まきせ : 木島ふと
 源氏 : 殺してやる!!!
 まきせ : ほえ。。。!!!げんじ

Makise : *narai soukou nara tashikani Bandou tachi tamani mada*
Genji : *doko da sore ?*
Makise : *Kijima futo*
Genji : *Koroshite yaru!!!*
Makise : *hoe.....!!!Genji*

Makise : Tempat mereka di gudang Narai
Genji : Dimana tempat itu ?
Makise : Kijima Dorks
Genji : Matilah mereka !!!!
Makise : Genji....tunggu

源氏 : じゃだれか
 ばんどう : おれとお前が戦争して一番とおくするだれか
 いざき : 芹澤 !
 ばんどう : 女さらてクラブ S 一かい連れて来え、それがさいしよにやつから持ち帰られた、行けよ、女助けてから

Genji : *jya dareka*
Bandou : *ore to omae ga sensoushite ichiban tookusuru dareka*
Izaki : *Serizawa !*
Bandou : *onna saratte kurabu S ichi kai tsuretekoe, sore ga saishoni yatsu kara mocha kaerareta, ikeyo, onna tasukete*

Genji : jadi siapa pelakunya ?
Bandou : siapa orang yang paling sering mengalahkan kita di peperangan ?

Izaki : Serizawa !

源氏 : るうか。。！！大丈夫か
 るうか : きよこは
 まきせ : オケ

Genji : Ruuka !! daijyoubuka ?
 Ruuka : Kyoko wa ?
 Makise : oke
 Genji : Ruuka!! Kau tidak apa-apa ?
 Ruuka : dimana Kyoko ?
 Makise : dia selamat

(Crows Zero, 1:28:21 – 1:35:00)

Dari kutipan percakapan di atas menunjukkan bahwa Genji berhasil menyelamatkan Ruuka, sekaligus mengetahui pelaku dibalik penculikan yang dilakukan terhadap Ruuka atas pemberitahuan dari Bandou bahwa kelompok Serizawa yang menyuruh untuk menculik Ruuka. Lalu Genji memutuskan untuk mengakhiri konflik yang terjadi selama ini dengan cara bertarung melawan Serizawa untuk menentukan siapa yang terkuat. Seperti yang terlihat pada gambar dan kutipan berikut:



Gambar 3.16 Tahap Penyelesaian Konflik (Crows Zero, 01:36:04)

源氏 : 解決^{かいけつ}するのはもう一つやらないか
 芹澤 : ああ。けしよ着けるのが来て見てだな。。
 源氏 : 明日 5 時場所おれ達のすずらん

Genji : kaiketsu no wa mou hitotsu yaranaika
 Serizawa : haa. Kesho tsukeru no ga kitemitedana

Genji : *ashita 5 ji basho oretachi no Suzuran*

Genji : Cuma ada satu hal yang bisa dilakukan sekarang

Serizawa : ya. Sepertinya waktunya sudah tiba

Genji : besok pukul 5 sore kita di sekolah Suzuran

(*Crows Zero*, – 1:36:04 – 1:36:30)

Akhirnya Genji pun memenangkan pertarungan walaupun harus babak belur akibat pertarungan yang sangat sengit dan menjadi penguasa di sekolah Suzuran.

Hal itu terlihat pada kutipan berikut :

3.2.5. Setting atau Latar

3.2.5.1. Penunjukkan Ruang dan Wilayah

Ruang merupakan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan pada suatu cerita. Berikut adalah ruang dan wilayah pada film *Crows Zero* Sekolah Suzuran :

1. Sekolah Suzuran



Gambar 3.17 Sekolah Suzuran (*Crows Zero*, 00:01:34-00:00:02:55)

Latar tempat di film ini yaitu salah satunya Sekolah Suzuran, dimana di sekolah ini tokoh utama yaitu Takiya Genji menjalani kesehariannya menjadi seorang siswa. Di sekolah ini terjadi peristiwa dimana Genji bertemu Serizawa yaitu penguasa sementara Suzuran yang kemudian menjadi lawannya dalam usaha untuk menguasai Suzuran, di sekolah Suzuran ini Genji mengalami

tekanan karena ambisinya untuk menguasai Suzuran yang menimbulkan konflik dalam diri Genji.

2. Rumah Genji



Gambar 3.18-19 Rumah Genji (*Crows Zero*, (01:27:25, 01:37:34))

Di rumah tersebut terjadi peristiwa yang melatarbelakangi Genji memutuskan untuk pindah sekolah ke Suzuran yaitu janji ayahnya terhadap Genji, jika Genji bisa menguasai Suzuran maka ia akan mendapat warisan bisnis dari ayahnya. Ayah Genji merupakan seorang ketua dari Yakuza Ryuseikai sehingga rumah tersebut digunakan sebagai markas dan segala aktivitas Yakuza pimpinan ayah Genji.

3. Kafe

Kafe merupakan tempat yang biasanya selalu digunakan oleh Genji sebagai tempat berkumpulnya Geng GPS. Biasanya Genji dan teman-temannya berada di kafe setelah pulang sekolah. Di kafe tersebut Genji dan teman-temannya hanya sekedar untuk minum atau berkumpul saja. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.20-21 (*Crows Zero*, 00:32:07 & 00:40:38)

3.2.5.2. Penunjuk Waktu

Fungsi utama penunjuk waktu adalah setting mampu memberikan informasi waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya. Berikut penunjuk waktu dalam film *Crows Zero* sebagai berikut:

1. Abad 21

Dalam film ini terjadi di jaman modern lebih tepatnya lagi sekitar abad 21, dibuktikan melalui cara berpenampilan para siswa tersebut yang khas seperti anak muda di Jepang pada zaman modern. Selain penampilan, teknologi juga menunjukkan bahwa latar waktu dalam film *Crows Zero* tersebut terjadi di jaman modern ini, diperlihatkan dengan adanya barang berupa computer dan handphone yang digunakan oleh para tokoh dalam film *Crows Zero* ini. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.22



Gambar 3.23



Gambar 3.24



Gambar 3.25

2. Musim Gugur

Selain latar waktu film ini terjadi di jaman modern, latar waktu dalam film *Crows Zero* ini juga terjadi pada musim gugur, dilihat dari gambar di atas menunjukkan bunga sakura yang mulai beguguran serta pepohonan mulai menggugurkan daunnya. Selain gugurnya bunga dan daun di pepohonan yang menunjukkan musim gugur, dalam film ini memperlihatkan scene dimana hujan turun yang menunjukkan peralihan dari musim gugur menuju ke musim dingin. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.26



Gambar 3.27

3.2.5.3. Penunjuk Status Sosial

Penunjuk status sosial menentukan status sosial para pelaku cerita. Status sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah atau atas. Dalam film *Crows Zero* ini pengarang

menggambarkan tokoh Takiya Genji sebagai seorang anak SMA sekolah Suzuran. Genji juga merupakan anak dari pimpinan Yakuza yang mana digolongkan sebagai kalangan atas yang mempunyai kekuasaan di lingkungan masyarakat. Sehingga penunjuk status sosial di film ini yaitu terjadi pada masa jaman modern dan juga terjadi di lingkungan Yakuza. Hal itu terlihat pada gambar berikut :



Gambar 3.28



Gambar 3.29

Dari gambar di atas memperlihatkan aktifitas para Yakuza yang terdapat pada film *Crows Zero* yang menunjukkan sikap menghormati kepada atasannya.

3.3. Konflik Batin Tokoh utama

Konflik batin tokoh utama Genji dalam film *Crows Zero* dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal

3.3.1. Konflik Batin yang dipengaruhi faktor eksternal

Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara seseorang tokoh dengan sesuatu di luar dirinya, lingkungan alam atau dengan lingkungan manusia. Berikut beberapa konflik batin yang dialami oleh Genji yang disebabkan oleh faktor eksternal :

1. Konflik Genji saat pembentukan Geng GPS

Konflik lain antara Genji dengan Serizawa, terjadi ketika Genji, Makise dan Izaki membentuk geng yang dinamakan GPS (Genji Perfect Seiha). Setelah geng tersebut terbentuk, Genji, Makise dan teman-temannya melihat Izaki terluka parah dan dalam keadaan kaki terikat, sehingga hal tersebut membuat Genji menjadi emosi sehingga menimbulkan kemarahan pada diri Genji. Id dalam diri Genji yang bekerja berdasarkan kesenangan mendorong ego agar segera melakukan balas dendam. Genji yakin bahwa Serizawa adalah yang membuat Izaki terluka parah, karena ia merasa di Suzuran hanya Serizawa yang dianggap sebagai musuhnya. Ego dalam diri Genji berusaha untuk merealisasikan keinginan Id. Akan tetapi superego dalam diri Genji lebih kuat, serta didukung oleh pernyataan Izaki yang mengatakan pelakunya bukan Serizawa dan belum cukupnya bukti dan anggota untuk melakukan balas dendam.

Sempat terjadi perdebatan antara Genji dan Makise mengenai tindakan Genji yang ingin melakukan balas dendam. Namun akhirnya Genji lebih memilih mengalah dan mengikuti nasihat dari superego untuk tidak jadi melakukan pembalasan terhadap Serizawa. Sehingga Genji melampiaskan kemarahannya tersebut dengan cara menendang barang disekitarnya. Dalam konflik batin ini dapat disimpulkan bahwa superego yang bekerja berdasarkan moral yang menjadi pemenangnya.



Gambar 3.30-32 Konflik eksternal Genji (*Crows Zero* ,01:03:05 - 01:07:05)

源氏 : いざき。。。、いざきだれにやらった。芹沢か
 いざき : チゲーよ。。。、^{ころ}転んだだけ。。行くな、まだ数か
 ^た足りない
 ちゅった : 現一さん。。ちょっと
 源氏 : 行け！！
 まきせ : 源氏！いざきの言うとおりで。今やって負け見えて
 る
 源氏 : そう言う問題じゃないだろう！！
 まきせ : そういう問題だよ！！おれたちお前が負けたらそ
 れで終わりなんだ。この^{せんそう}戦争はそう言うところまで
 てんだよう。
 Genji : *izaki...izaki dare ni yaratta. Serizawa ka*
 Izaki : *chigauyo..., koronda dake., ikuna , mada kazuka tarinai*
 Chutta : *Gen-san..chotto*
 Genji : *ike !!!*
 Makise : *Genji ! izaki no iu toorida. Ima yatte makemiteru*
 Genji : *souiiu mondaijyanaidarou !!!*
 Makise : *souiiu mondaidayo !!! oretachi omaega maketara sorede*
 owarinante. Sono sensou wa souiiu toko made kitendayo

 Genji : Izaki...siapa yang melakukan izaki ? Serizawa ?
 Izaki : bukan. Aku hanya terjatuh.....jangan pergi, kita
 masih kalah jumlah
 Chutta : Gen-san ! tunggu
 Genji : jangan halangi aku !!!
 Makise : Genji ! benar kata Izaki, kita akan kalah kalau bertarung
 sekarang
 Genji : Bukan itu masalahnya !!!
 Makise : Itulah masalahnya !!!kalau kau kalah, tamatlah kita
 semua. Begitulah akhir pertarungan ini

(*Crows Zero* ,01:03:05 - 01:07:05)

2. Konflik Genji dengan Tokio

Tokio adalah teman akrab Serizawa, setelah Izaki berkata kepada Genji bahwa yang melukainya bukanlah Serizawa, sehingga Genji mengalihkan dugaannya kepada Tokio.

Ketika Genji minum di sebuah kafe, Serizawa dengan Tokio datang ke kafe itu. Melihat kedatangan Serizawa dan Tokio, Genji menjadi emosi. Id dalam dirinya menghasut ego agar melakukan tindakan menghajar Tokio. Hal tersebut dapat terlihat dalam kutipan berikut ini :



Gambar 3.33-35 Konflik dengan Tokio (*Crows Zero*, 1:08:15 – 1:09:01)

源氏	: 時雄。。てめ！！
芹澤	: お前の ^{まえ} 相手俺だろ
源氏	: いざきをとっててめか
芹澤	: ああ。。。
源氏	: 逃亡 ^{とうぼう} くてんじゃねぞ
時雄	: たまお ちょっと
源氏	: どけ出たんだろう!!
時雄	: ここで
源氏、芹澤	: 時雄。。時雄。。時雄！

<i>Genji</i>	: <i>Tokio!...Teme!!</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>omae no aite ore daro</i>
<i>Genji</i>	: <i>Izaki wo totte teme ka</i>
<i>Serizawa</i>	: <i>ha...?</i>
<i>Genji</i>	: <i>touboukutenjyanezo</i>
<i>Tokio</i>	: <i>Tamao!chotto</i>
<i>Genji</i>	: <i>dokedetandarou !!!</i>
<i>Tokio</i>	: <i>kokode</i>
<i>Genji, Serizawa</i>	: <i>tokio...tokio...tokio!!</i>

Genji : Tokio !.....Kau tak berguna!!
 Serizawa : Aku yang kau mau
 Genji : kaukah yang menghajar izaki ?
 Serizawa : ha.....?
 Genji : jangan pura-pura tak tahu
 Tokio : Tamao...tunggu
 Genji : minggir !!!
 Tokio : bukan disini
 Genji, Serizawa : tokio...tokio....tokio!!
 (*Crows Zero*, 1:08:15 – 1:09:01)

Dari kutipan di atas superego dalam diri Genji pada saat itu sangat lemah, sehingga id bisa mempengaruhi ego untuk melakukan tindakan kekerasan kepada Tokio. Genji pada saat itu akhirnya menarik baju Tokio dan mendorongnya, namun tiba-tiba Tokio menjadi kejang-kejang lalu pingsan, sehingga hal tersebut membuat id yang semula mendorong ego untuk melakukan kekerasan terhadap Tokio seketika itu runtuh kemudian berhenti saat melihat keadaan Tokio yang saat itu tiba-tiba pingsan dan lebih memilih superego untuk tidak melanjutkan upayanya menghajar Tokio.

3.2.2. Konflik Batin yang dipengaruhi oleh faktor internal

Konflik internal merupakan konflik yang terjadi dalam hati, jiwa seseorang tokoh dalam cerita. Konflik internal merupakan konflik yang dialami oleh manusia dengan dirinya sendiri, konflik internal lebih merupakan masalah intern seorang manusia. Dalam film ini ada beberapa peristiwa yang menyebabkan timbulnya konflik internal yang melibatkan id, ego, dan superego dalam diri Genji, berikut penjelasannya.

1. Konflik batin Genji dalam upaya memenuhi tantangan ayahnya

Tantangan dari ayahnya yang mengatakan bahwa bila Genji bisa menguasai sekolah Suzuran, maka ayahnya akan memberikan warisan bisnis kepada dirinya. Hal itu menimbulkan konflik batin dalam diri Genji.

Disisi lain Genji merasa akan mampu menerima tantangan dari ayahnya, tetapi dilain pihak ia merasa takut gagal dalam menghadapi tantangan tersebut. Superego Genji mendorong ego agar merealisasikan hasrat Genji untuk memenangkan tantangan tersebut. Tetapi id yang berprinsip kesenangan mencoba mempengaruhi ego agar tidak terlalu mementingkan tantangan dari ayahnya.

Dalam konflik batin ini akhirnya superego yang memenangkannya. Dengan didorong oleh superego yang kuat, Genji berusaha untuk membuktikan bahwa ia mampu menaklukkan sekolah Suzuran. Seperti dalam kutipan berikut :



Gambar 3.36-38 Konflik Genji memenuhi tantangan ayahnya, (*Crows Zero*, 00:19:54-00:20:12)

源氏	: ぜったい、すずらんとってやるよ
秀雄たきや	: むすこにこえられるもってもんだ、
源氏	: そうしたら、 ^{やくそく} 約束どおりあんたのくにもうらうかな
秀雄滝や	: かいしたもんだ。お前はすずらんをせやしてくみつうことならえかな
源氏	: 今のせりふを忘れないだよ。ぜってあんたこえてやるよ

Genji : zettai, Suzuran totte yaruyo
 Hideo Takiya : musuko ni koerareru mottemonda
 Genji : soushitara, yakusoku douri antanokunimouraukana
 Hideo Takiya : kaishitamonda. Omae wa susuran wo seyashite naraekana
 Genji : ima no serifu wo wasurenaidayo. Zette anta koeteyaruyo

 Genji : aku akan menguasai Suzuran
 Hideo takiya : seperti apa yang ayah harapkan pada anaknya
 Genji : lalu aku akan ambil alih bisnis ini seperti yang kau janjikan
 Hideo takiya : itu akan menjadi sesuatu. Pertama memenagi Suzuran dan mensukseskannku dalam organisasi
 Genji : jangan lupa kata-kata itu, aku akan melakukannya lebih baik darimu
 (Crows Zero, 00:19:54-00:20:12)

2. Konflik batin Genji menantang bertarung Serizawa

Serizawa merupakan salah satu tokoh antagonis dalam film *Crows Zero* yang sering memicu terjadinya konflik dengan Takiya Genji. Konflik tersebut terjadi saat Genji ingin bertarung melawan Serizawa. Namun keinginan Genji tersebut bertolak belakang dengan pengambilan keputusan yang tidak tepat saat kondisi ia sebagai siswa baru di Suzuran. Banyak kejadian yang disebabkan oleh Serizawa yang menimbulkan konflik batin dalam diri Genji yang mengakibatkan terjadinya konflik antara id, ego, dan super ego dalam diri Genji. Salah satu peristiwa yang menimbulkan konflik batin dalam diri Genji terjadi pada saat Genji mengajak Serizawa untuk bertarung demi menunjukkan siapa yang terkuat di Suzuran. Id yang bekerja berdasarkan naluri hewani mendorong ego untuk merealisasikan hasratnya untuk bertarung melawan Serizawa, akan tetapi super ego dalam diri Genji yang bekerja berdasarkan moral berusaha meredam hasrat Id dan mempengaruhi ego agar

tidak mengikuti keinginan Id. Setelah mendengar saran dan bujukan dari teman-teman Genji agar tidak melanjutkan upaya untuk bertarung melawan Serizawa, akhirnya ego Genji lebih memilih berpihak kepada superego untuk tidak melanjutkan keinginan melawan Serizawa. Seperti terlihat pada kutipan berikut ini :



Gambar 3.39-41 Konflik Genji dengan Serizawa (*Crows Zero* ,00:21:24-00:22:45)

源氏	: おひさしぶり時雄
時雄	: ああ
源氏	: 消さのお前か
時雄	: あっ。
源氏	: おいしい、芹澤。。。三年でお前いち番強いんだろう、 やろうぜ、証明 ^{しょうめい} こせよ
時雄	: 待っておげんじ、何どうおまえがたまおってあるんだよ。。
芹澤	: おおiiiiiii!!!
時雄	: たまお、ちょっとまって
芹澤	: てめ!!!!
時雄	: 現時。おれにけどお前にかわってるひまねんだ。どうしてもたまおてあるけなら、二年の芹澤ですリン ダマン ^{だお} 倒しかられんしろう。そういつりかたここに来え
源氏	: リンダマン?
時雄	: いいな。。
Genji	: <i>ohisashiburi Tokio</i>
Tokio	: <i>baik</i>

Genji : Kesa no omaeka ?
Tokio : aak...
Genji : hoi, Serizawa..., san nen de omae tsuyoi ichiban darou, yarouze, shoumeikoseyo
Tokio : matte Genji, nandou omae ga Tamao tte arundayo...
Serizawa : hoi!!!
Tokio : Tamao, chottomatte
Serizawa : Teme !!!!

Tokio : ore ni kedo omaeni kawatteru hima nenda. Doushitemo Tamao arukenara, ni nen no Serizawa desu, Rinda-man taoshikararens Shirou. Sou itsurikata koko ni koe

Genji : Rinda-man
Tokio : iina

Genji : Bagaimana kabarmu Tokio
Tokio : baik
Genji : Kau yang menghapus itu ?
Tokio : aakkk
Genji : hoi..,Serizawa.., aku dengar disini kau anak kelas tiga teratas, lakukan dan buktikan

Tokio :Tunggu Genji, kenapa kau menantang Tamao ?
Serizawa : Hoi!!!!!!!
Tokio :Tamao, tunggu..
Serizawa : hoi!!!sialan kau,

Tokio : maaf Genji. Kami tak ada waktu untuk meladenimu sekarang, jika kau ingin kalahkan Tamao, kuasai dulu anak kelas dua Rinda-man. kalau sudah mengalahkannya datang kesini

Genji : Rinda-man?
Tokio : ya

(Crows Zero ,00:21:24-00:22:45)

3. Konflik batin Genji dalam upaya merekrut anggota Geng GPS

Karena Genji mengalami banyak masalah dan berbagai rintangan dalam usahanya untuk menguasai sekolah Suzuran, menyebabkan Genji merasa tertekan dan kecewa terhadap dirinya sendiri, karena ia merasa tidak bisa berbuat apa-apa sebagai seorang ketua Geng . Hal itu menimbulkan konflik

batin dalam diri Genji yaitu keinginan akan mendapat warisan bisnis dari ayahnya membuatnya ingin sekali segera menaklukkan Suzuran. Namun keinginannya tersebut bertolak belakang dengan apa yang ia harapkan sebelumnya. Sebagai seorang ketua Geng GPS, ia tidak mampu mengorganisasi anggotanya dengan baik. Sehingga ia takut mengecewakan teman-temannya dan akhirnya ia melampiaskannya dengan melakukan pemukulan terhadap siswa lain.



Gambar 3.42-44 (*Crows Zero*, 1:10:56 – 1:13:20)

Bertempat di Sekolah Suzuran Genji tiba-tiba mengamuk mengikuti prinsip kerja id berdasarkan naluri dengan cara mendorong ego untuk melakukan kekerasan demi merealisasikan keinginannya dalam merekrut anggota untuk memperkuat gengnya. Disisi lain hal tersebut didukung dengan keinginannya untuk melakukan balas dendam kepada Serizawa, setelah ia mengetahui bahwa sahabatnya yaitu Chuta telah dihajar oleh Serizawa. Ego dalam diri Genji berusaha untuk merealisasikan keinginan Id. Namun superego dalam diri Genji lebih kuat dalam mempengaruhi ego, setelah ia terkejut mendengar perkataan Makise yang mengatakan bahwa tidak ada artinya jika menguasai Suzuran dengan cara kekerasan serta pernyataan lain dari Makise yaitu jika masih menggunakan cara kekerasan maka anggota lain dan Makise sendiri akan meninggalkannya. Hal itu membuat Genji menjadi terdiam dan

mengurungkan niatnya untuk menggunakan cara kekerasan dalam merekrut anggota sekaligus melakukan balas dendam terhadap Serizawa. Kemudian ia berjalan dengan tertunduk lesu dan menceburkan dirinya ke dalam kolam renang di Suzuran.

Superego Genji memperingatkan untuk lebih memprioritaskan kestabilan kondisi dalam Gengnya dan tidak mengecewakan teman-temannya yang sudah bersatu membantunya. Dalam konflik batin ini dapat disimpulkan bahwa superego yang bekerja berdasarkan moral yang menjadi pemenangnya. Seperti pada kutipan berikut :

まきせ	: ほえ。。源氏！！ほえ！！ いかげんにしろ！！！！
源氏	: ああ...?
まきせ	: お前何のために ^{あば} 暴れてんだ わるいけど、今の前のあついてない
<i>Makise</i>	: <i>Hoe...Genji!! Hoe !!</i> <i>Ikagennishiro!!!</i>
<i>Genji</i>	: <i>aa...?</i>
<i>Makise</i>	: <i>Omae nan no tameni abaretenda</i> <i>Warikedo, ima no mae no atsuitenai</i>
Makise	: Hoe...Genji!! Hoe !! Jangan sembarangan !!!
Genji	: aa...?
Makise	: untuk apa kamu sekeras ini Maaf, aku tak bisa mengikutimu seperti ini

(*Crows Zero*, 1:10:56 – 1:13:20)

4. Konflik batin Genji dalam upaya menguasai Suzuran

Genji mempunyai suatu tujuan masuk ke sekolah Suzuran yaitu untuk menguasai Suzuran demi mendapat warisan bisnis dari ayahnya. Genji

mengalami berbagai masalah yang selalu menyimpannya dalam usahanya untuk menaklukkan Suzuran, sehingga ia merasa kecewa dengan dirinya sendiri karena merasa gagal, sehingga menimbulkan keinginannya untuk menyerah menaklukkan Suzuran seperti yang ia katakan kepada Ken. Hal itu menimbulkan konflik batin dalam diri Takiya Genji yaitu keinginannya untuk menguasai Suzuran bertolak belakang dengan usahanya yang selalu gagal dan menemui masalah terus-menerus sehingga menimbulkan beban yang selalu membayangi Genji.

Id dalam dirinya mendorong ego untuk menyudahi perjuangannya dalam arti menyerah untuk menaklukkan Suzuran karena ia sudah merasa kalah dan merasa tidak mampu mengemban tugas sebagai ketua GPS yang dibentuknya untuk menaklukkan Suzuran. Akan tetapi Ken begitu berharap kepada Genji, bahwa Genji mampu untuk menaklukkan Suzuran. Superego dalam diri Genji menyarankan untuk tetap berjuang, mengingat ia ingin sekali menyaingi orang tuanya, dan ia tidak ingin mengecewakan teman-temannya khususnya Ken yang telah banyak membantu dalam usahanya untuk menguasai Suzuran. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan Ken yang mendukung Genji sekuat tenaga untuk menaklukkan Suzuran, sehingga perasaan Genji tergugah dan ingin sekali lagi berjuang untuk menaklukkan Suzuran. Oleh karena itu, Id yang sebelumnya mendorong ego dalam diri Genji untuk menyerah dalam usaha menaklukkan Suzuran, seketika runtuh oleh Superego yang mampu menguasai diri Genji, sehingga Genji kembali akan berjuang untuk menaklukkan Suzuran. Hal itu terlihat pada gambar dan kutipan berikut :



Gambar 3.45-47 Konflik Genji saat berusaha menguasai Suzuran (*Crows Zero*, 1:15:00 – 1: 16: 27)

源氏 : いっぺんに色々なことが多きいすぎて、もう負けた
 ケン : 何を言っただよ、お前できるよ、登ってあるぜ、行こうぜ、お前できるぜ、ぜってやろぜ、最後までやろぜ
 源氏 : うるさい
 親人こえたくてすずらん入たんだな。。。
 けん : 親人おこえるため。。。そうすごいな。。。
 お前の親さん何あってんだよ
 源氏 : けん一さんと同じだよ。りゅうせいかいってヤクザ
 けん : りゅうせいかい。。
 現時 : ああ
 けん : お前ひでお一さんのせがれか

Genji : *ippenni iro-irona koto ga ookiisugite, mou maketa*
 Ken : *nan o ittendayo ? omae dekiruyo, nobottearuze, ikkouze, omae dekiruze, zette yaroze, saigo made yaroze..*
 Genji : *Urusai!!*
 Oyajin koetakuSuzuran haitanndana..
 Ken : *oyajin koeru tame.....sou sugoina...*
 Omae no oya-san nani attendayo
 Genji : *Ken-san to onajidayo. Ryuuseikaiette Yakuza*
 Ken : *Ryuuseikai*
 Genji : *Aa*
 Ken : *Omae Hideo-san no segareka*

Genji :akhir-akhir ini banyak masalah sekaligus menimpaku, aku menyerah
 Ken : apa yang kau katakan ?, kau bisa, ayolah naik jadi ketua Suzuran, lakukan, kau bisa, lakukanlah, untuk terakhir kalinya lakukanlah
 Genji : dengar berisik!
 Aku datang ke Suzuran untuk menandingi orang tuaku
 Ken : menandingi orang tua?..mengagumkan..
 Apa yang dilakukan oleh orang tuamu ?
 Genji : Sama sepertimu Ken. Seorang Yakuza Ryuuseikai

Ken : Ryuuseikai ?
 Genji : ya
 Ken : apakah kau anak Hideo ?
 (*Crows Zero*, 1:15:00 – 1: 16: 27)

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa superego bertindak berdasarkan pemikiran dapat mengalahkan id yang prinsipnya berdasarkan naluri, sehingga niat Genji yang sebelumnya akan menyerah dan putus asa dalam usahanya untuk menguasai Suzuran dapat dicegah dan berusaha berjuang untuk melanjutkan upayanya menaklukkan Suzuran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa superego yang menjadi pemenangnya.

3.3 Mekanisme Pertahanan Ego Tokoh Takiya Genji

Dalam film *Crows Zero* ini, tokoh utama Takiya Genji mengalami berbagai konflik. Konflik tersebut tidak hanya terjadi di dalam dirinya sendiri tetapi juga terjadi antara dirinya dengan orang lain. Konflik-konflik inilah yang menyebabkan Takiya Genji mengalami suatu kecemasan dan melakukan tindakan yang disebut mekanisme pertahanan ego dalam melindungi dirinya dari kecemasan yang dialami. Berikut akan dijelaskan mengenai mekanisme pertahanan ego yang dilakukan oleh Takiya Genji dalam usaha melindungi dirinya dari kecemasan yang dialami. Dari hasil analisis penulis, ada 3 jenis mekanisme pertahanan ego yang dilakukan oleh Takiya Genji, yaitu sebagai berikut :

3.4.1. Represi

Represi merupakan proses penekanan dorongan ke alam tak sadar karena mengancam Ego. Represi digunakan untuk menekan (repress) atau mendorong

impul-impuls yang mengancam agar keluar dari alam sadar. Tugas represi ialah mendorong keluar impuls impuls id yang tak diterima, dari alam sadar kembali ke alam bawah sadar.

Bentuk tindakan represi yang dilakukan Genji adalah diam. Diam dilakukan berdasarkan prinsip superego yang menguasai dalam diri Genji yaitu untuk menekan perasaan atau pikiran kembali ke alam tak sadar yang ditimbulkan oleh id dalam mempengaruhi ego untuk melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan moral berdasarkan superego agar tidak menimbulkan kecemasan.

Tindakan diam pertama yang dilakukan oleh Genji adalah pada saat ia menantang Serizawa untuk bertarung. Genji melakukan tindakan represi berupa diam untuk menekan kembali hasrat naluri yang dipengaruhi oleh Id ke dalam alam tak sadar untuk menghindari suatu kecemasan. Diam dilakukan Genji karena pernyataan Tokio membuat Genji terkejut yaitu menyuruh Genji untuk tidak melawan Serizawa, dikarenakan ia siswa baru, belum mempunyai anggota serta belum menguasai anak kelas dua. Sehingga Genji lebih memilih keinginan superego untuk menahan hasratnya bertarung melawan Serizawa atas saran Tokio lalu pergi meninggalkan Serizawa dan teman-temannya.

Tindakan diam kedua juga dilakukan Genji pada saat Makise mencegah Genji agar tidak melakukan tindakan kekerasan dalam merekrut anggota dan tindakan balas dendam terhadap Serizawa. Diam dilakukan Genji untuk menahan keinginannya melakukan tindakan kekerasan dan balas dendam. Tindakan diam tersebut dilakukan Genji demi menutupi rasa kecewa pada diri sendiri karena

sebagai seorang ketua geng seharusnya ia dapat mengambil keputusan dengan bijak namun ia malah bertindak semena-mena, serta didukung pernyataan Makise bahwa tidak perlu harus menggunakan cara kekerasan dan Makise akan meninggalkannya jika ia tetap bertindak keras. Tindakan diam dilakukan Genji ketika mendengar Makise berteriak kepada dirinya mengenai cara tindakan Genji yang sangat kasar. Genji merasa tercengang berkata ああ ? (apa) ?. Hal itu membuat Genji merasa kaget karena Makise berani mencegahnya dalam berbuat sesuatu demi Geng nya sendiri. Lalu Makise pun berkata kepada Genji untuk tidak berbuat seenaknya dalam usaha menyatukan Suzuran. Makise juga akan keluar dari Geng tersebut jika Genji masih berbuat semaunya dalam melakukan tindakan. Sehingga pernyataan itulah yang membuat Genji merasa malu pada dirinya sendiri lalu merepresikan keinginannya untuk marah terhadap Makise yang telah dirinya ke dalam kolam renang.

Tindakan represi yang dilakukan Genji, dipengaruhi oleh Id yang selalu menggunakan emosi berdasarkan naluri daripada superego yang berdasarkan moral. Sehingga ia melakukan tindakan represi untuk menekan pikiran dan perasaan dalam dirinya kembali ke alam tak sadar agar tidak menimbulkan kecemasan.

3.4.2. Pengalihan

Pengalihan merupakan mekanisme pertahanan ego yang cara kerjanya mengalihkan perasaan tidak senang terhadap suatu objek ke objek lainnya yang lebih

memungkinkan. Contohnya mengkambing hitamkan suatu objek tersebut yang mana objek tersebut bukan sebagai sumber frustrasi namun lebih dijadikan sasaran.

Mekanisme pertahanan ego pengalihan dilakukan Genji pada saat ia menuduh Tokio sebagai pelaku pengeroyokan terhadap Izaki. Tindakan pengalihan tersebut dilakukan Genji saat ia sebelumnya mengira bahwa Serizawalah pelaku pengeroyokan terhadap Izaki. Namun Izaki menyatakan bahwa yang melakukan pengeroyokan bukanlah Serizawa, sehingga Genji mengalihkan perhatiannya terhadap Tokio yang merupakan orang terdekat dan juga sebagai tangan kanan Serizawa. Tokio dijadikan Genji sebagai objek pengalihan terhadap masalah yang terjadi karena Genji merasa Tokio lebih mudah untuk dikalahkan dan juga Genji sudah merasa tidak senang terhadap tingkah laku Tokio. Sehingga Genji mengkambing hitamkan Tokio sebagai objek pelampiasannya terhadap Serizawa.

3.4.3. Agresi

Agresi merupakan perasaan marah terkait erat dengan ketegangan dan kegelisahan yang dapat menjurus pada pengerusakan dan penyerangan. Agresi dibagi menjadi dua yaitu Agresi langsung dan tidak langsung. Agresi langsung adalah agresi yang diungkapkan secara langsung kepada seseorang atau objek yang merupakan sumber frustrasi. Agresi tidak langsung adalah bila seseorang mengalami frustrasi namun tidak dapat mengungkapkan secara puas kepada sumber frustrasi tersebut karena tidak jelas atau tak tersentuh. Agresi dilakukan Genji untuk meredakan kecemasannya dalam bentuk pelampiasan amarah pada suatu objek penyebab kemarahan. Dalam hal ini Genji mengalami Agresi tidak langsung.

Tindakan yang dilakukan Genji ketika ia marah mengetahui Izaki terluka parah setelah dihajar oleh anggota Serizawa. Hal tersebut menyebabkan Genji emosi dan ingin pergi balas dendam kepada Serizawa, namun Makise dan Chuta menghalanginya untuk balas dendam dan bertindak menghajar Serizawa karena anggota mereka belum cukup seperti yang Izaki katakan kepadanya dan didukung dengan pernyataan Izaki bahwa bukan Serizawalah pelakunya, sehingga Genji lebih memilih meluapkan amarahnya tersebut dengan cara menendang barang-barang seperti kursi dan meja bekas disekitarnya demi melampiaskan rasa dendamnya kepada Serizawa. Hal itu terlihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.48 Agresi tidak Langsung (*Crows Zero*, 1:07:03)

Tindakan agresi juga digunakan Genji pada saat ia merasa tertekan akibat banyak masalah yang menimpanya yaitu dari peristiwa telukanya Izaki dan Tokio yang mendadak pingsan. Hal tersebut menimbulkan perasaan tertekan dan mimbulkan kecemasan dalam diri karena menurut Genji hal tersebut harusnya tidak terjadi kepada mereka, sehingga ia melakukan agresi dengan cara melakukan kekerasan berupa pemukulan secara brutal terhadap sesama siswa di Suzuran untuk meluapkkkan emosinya kepada Serizawa yang menjadi sumber masalah. Agresi tersebut selain digunakan sebagai pelampiasan emosinya

terhadap Serizawa juga dilakukan dengan alasan untuk merekrut anggota untuk bergabung bersama GPS yaitu geng yang diketuai oleh Genji. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.49-50 Agresi Langsung (*Crows Zero*, 1:10:47 – 1:10:56)

BAB 4

PENUTUP

4.1 Simpulan

Film *Crow Zero* merupakan film adaptasi dari komik atau manga yang berjudul *Crows* karya Hiroshi Takahashi yang kemudian diadaptasi ke dalam film oleh sutradara Tahashi Mike dan dirilis pada tahun 2007. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan psikoanalisis dari Sigmund Freud untuk menganalisis masalah psikologi yang dialami oleh tokoh utama yaitu Takiya Genji.

Dalam film *Crows Zero* ini, tokoh utama Takiya Genji dideskripsikan sebagai seorang siswa SMA dan merupakan seorang anak dari pemimpin Yakuza. Genji digambarkan sebagai seorang siswa SMA yang mempunyai karakter yang temperamen yaitu selalu menggunakan emosi setiap kali melakukan tindakan, tidak peduli terhadap sesuatu yang tidak berhubungan dengannya. Genji digambarkan sebagai sosok yang ambisius dalam mencapai tujuan yang diinginkan, seperti keinginannya yang bertujuan untuk menguasai Suzuran demi tantangan mendapat warisan bisnis dari ayahnya, selain itu Genji juga sering bertindak secara brutal atau kasar. Walaupun Genji digambarkan sebagai sosok yang begitu emosional namun Genji memiliki sikap kepedulian terhadap teman-temannya.

Berdasarkan analisis, film ini menggunakan pola linier, dibuktikan melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi secara berurutan. Dilihat dari pola struktur naratif

yaitu tahap permulaan, tahap pertengahan, dan tahap penutup, konflik yang dialami oleh tokoh utama terdapat pada tahap pertengahan. Pelaku dalam film ini yaitu Takiya Genji sebagai pelaku utama yang memiliki sifat apatis, ambisius, temperamental, brutal, dan setia kawan. Setting dibagi menjadi tiga yaitu penunjukan ruang dan wilayah, waktu dan status sosial. Karena dalam film ini berkaitan dengan kehidupan anak sekolah maka sebagian besar latar tempat di film ini terjadi di sekolahan yaitu sekolah Suzuran, rumah Genji serta lingkungan sekolah Suzuran. setting penunjukan waktu di film ini terjadi di abad 21 ditunjukkan melalui beberapa barang yang berteknologi modern yaitu adanya telepon genggam dan komputer yang digunakan oleh para tokoh dalam film *Crows Zero*. Selain di jaman modern yang menunjukkan *setting* waktu dalam film *Crows Zero*, musim gugur juga menjelaskan mengenai *setting* penunjukan waktu dalam film tersebut. Penunjukan status sosial di film ini terjadi pada jaman modern dan berhubungan dengan kehidupan kelompok Yakuza yang berada di Jepang serta Takiya Genji tergolong dalam status social yang elit dilingkungan Yakuza karena sebagai anak dari pemimpin Yakuza.

Dalam film ini tokoh utama Takiya Genji mengalami konflik batin yang disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal yang menimbulkan pertentangan antara Id, ego dan superego dalam diri Genji. Adapun konflik dalam diri Genji yang disebabkan oleh faktor eksternal yaitu konflik Genji dengan Serizawa dan konflik Genji dengan Tokio. Konflik internal atau konflik batin yang dialami oleh Genji yaitu ketika konflik batin Genji dalam upaya memenuhi tantangan dari ayahnya, konflik batin Genji dalam upaya merekrut anggota Geng

GPS, dan konflik batin Genji dalam upaya menguasai Suzuran. Dari beberapa konflik batin yang dialami, walaupun Genji mempunyai karakter yang temperamen, mudah marah dan sering bertindak kasar, Genji mempunyai unsurekribadian yang unik yaitu, unsur superego yang bertindak berdasarkan begitu dominan dalam diri Genji dibanding unsur *Id* yang bertindak berdasarkan naluri kesenangan.

Dalam mengalami konflik batin yang disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal, Genji menggunakan mekanisme pertahanan ego untuk menghadapi kecemasan-kecemasan yang terjadi saat menghadapi konflik yaitu represi, agresi dan pengalihan.

4. 2 Saran

Pada penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada pada unsur naratif film dan elemen pokok naratif film serta konflik batin pada diri tokoh utama. Dalam hal ini peneliti berharap, pada penelitian berikutnya dapat dikembangkan penelitian terhadap film *Crows Zero* ini, mengenai unsur sosial yang mempengaruhi kehidupan di lingkungan Yakuza. Selain itu penelitiannya juga tidak terbatas namun juga dapat berkembang untuk meneliti selain tokoh utama.

Daftar Pustaka

- Abrams, M. H. 1981. *Pendekatan Teori Sastra*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Adityo, Hanif Febrianto. 2016. *Kepribadian Tokoh Aku Dalam Cerpen Hitofusa No Budou karya Arishima Takeo*. Skripsi, S 1. Semarang. Universitas Diponegoro
- Baeti, Amaliyah Nur. 2017. *Perlawanan Tokoh Utama Perempuan (Melajang) Dalam Film Kapan Kawin? Karya Odi C*. Skripsi, S 1. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Dewi, Amanda Rostya. 2016. *Struktur Kepribadian Tokoh Utama Cerpen Mahou Hakase Karya Iwaya Sazami (Kajian Psikoanalisis)*. Skripsi, S 1. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra –Epistemologi, Model, Teori,dan Aplikasi*. Yogyakarta : MedPress(Anggota IKAPI)
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta :MedPress
- Kurniawan, Reno. 2013. *Representasi Kekerasan pada film Crows Zero analisis Semiotika John Fiske mengenai kekerasan dalam Crows Zero*. Skripsi, S 1. Bandung. UNIKOM.
- Matsura, Kenji. 2005. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Muis, Saludin.2009. *Kenali Kepribadian Anda dan Permasalahannya Teori Psikoanalisa*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Muslikah, Isna. 2015. *Dinamika Kelompok dan Manajemen Konflik*. Wordpress.com[https://isnamuslikah.wordpress.com/2015/10/12/dinamika-kelompok-dan-manajemen-konflik/\(diakses](https://isnamuslikah.wordpress.com/2015/10/12/dinamika-kelompok-dan-manajemen-konflik/(diakses%20pada%203April%202017%20pukul%2014%20:05%20WIB%20)%20) pada 3April 2017 pukul 14 :05 WIB)
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo

Nurgiantoro, Burhan. 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada Univercity Press

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka

Purwono. _____. *Apa Pengertian STUDI KEPUSTAKAAN*.

[http://www.perkuliahan.com/apa-pengertian-studi-kepuustakaan/\(di](http://www.perkuliahan.com/apa-pengertian-studi-kepuustakaan/(di) akses pada 28 april 2016)

Priandanu, Bayu Aji. 2014. *Nilai Loyalitas Kerja dan Persahabatan: Kajian Sosiologi Sastra Terhadap Film Kartun Spongebob Squarepants Karya Stephen Hilenburg*. Skripsi, S 1. Semarang. Universitas Diponegoro.

Rakhmat, Jalaluddin. 1985. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode dan Tehnik Penelitian Sastra* .Yogyakarta : Pustaka Fajar

Sarwono,Sarlito W. 2013. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers

Wardira, Ramita Ari. 2015. *Konsep Shuudan Shuugi Pada Film Crows Zero Karya Sutradara Takahasi Miike*.Skripsi, S 1. Malang : Universitas Brawijaya.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>,

<http://bioskop168.online/?s=crows+zero>, (diakses pada 21 september 2016 pukul 19:57 WIB)

要旨

本論文の題名は『クローズZero』という映画にいる滝谷源氏の主人公の内部紛争と自己防衛のメカニズムである。『クローズ Zero』の映画を選んだ理由は滝谷源氏という主人公が感じる内部紛争がこの映画でたくさん描かれてその内部紛争は滝谷源氏の心理的な状態に影響をたくさん与えるからである。本論文で調べたのは二つある。一つ目は登場人物、プロット、設定という構造要素である。二つ目は『クローズ Zero』の映画に出る滝谷源氏の主人公の内部紛争と自己防衛のメカニズムである。この研究の目的は『クローズ Zero』の映画の構造要素と『クローズ Zero』の映画の主人公の内部紛争と自己防衛のメカニズムを知るためである。

本論文で筆者は「文学研究」という研究方法を使った。本論文で使った理論は二つある。それはSigmund Freudの精神分析という理論と構造要素の理論である。Sigmund Freudの精神分析はI d, E go, Superegoという三つの基礎的な人間の個性や自己防衛のメカニズムを説明する理論で、構造要素の理論はテーマ、登場人物、プロット、設定などの話の要素構造を説明する理論である。本論文で使った主な本はAlbertin Minderop の『Psikologi Sastra Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh』と Saluidin Muis の『Kenali Kepribadian Anda dan Permasalahannya

Teori Psikoanalisa』と Suwardi Endraswara の『Metode Penelitian Sastra』という本である。

『クローズZero』の映画は滝谷源氏というやくざの息子の生活について話している。滝谷源氏はやくざの会長の息子です。滝谷源氏は鈍感、意欲的、怒りっぽい、忠実、乱暴だという性格です。その性格はやくざの中に影響される、それ出家族に母親がいないからです。他のは源氏のお父さんの性格は悪いからそれで源氏と父の^{かんけい}関係は悪くなった。そのことは源氏の精神とパーソナリティの開発に影響を与える。源氏とお父さんの関係が悪くても、源氏はやくざの後継者としてお父さんが源氏の未来をずっと育てあげてあげる。

滝谷源氏は自分の父親から挑戦を受けて、その挑戦を乗り越えることが出来たら滝谷源氏はお父さんの権力を継続できて次のやくざのリーダになることができる。その挑戦はすずらんという男子の学校を使いこなすことができることである。滝谷源氏はすずらんという男子の学校の学生になっていろいろな挑戦を受けなければならない。その挑戦は滝谷源氏の精神では内部紛争を感じさせられる。

次は「クローズZeroの映画」の構造要素の分析の結果である。「クローズZeroの映画」の主人公が滝谷源氏である。滝谷源氏はやくざの会長の息子である。滝谷源氏は鈍感、意欲的、怒りっぽい、忠実、乱暴だという性格を持っている人間として描かれている。その性格は滝谷源氏の個性に強

い影響を与える。「クローズZeroの映画」で使った設定は三つある。それは場所設定、時間設定、社会設定である。場所設定は大体「すずらん」という男子学校を使用した。時間設定は21世紀、秋である。社会設定はモダンな時代でやくざの生活と関わりがたくさんある社会である。「クローズZeroの映画」は進歩プロットを使用して、出来事は全て順番に話されている。

滝谷源氏は内部の要素と外部の要素による紛争を感じて、その紛争は滝谷源氏の内心で Id, Ego, Superego の戦いを表させる。外部の要素による紛争は二つある。それは芹沢という人との紛争と時雄という人との紛争である。芹沢という人との紛争は、芹沢は伊崎という源氏の友人を怪我させたからである。源氏の Id は Ego に芹沢に対して復讐するように命令したが、道徳を考える Superego は Id の希望を抑えようとして、復讐は悪いことだからしないほうがいいと Ego を説得した。現実によって働く Ego は結局 Superego にしたがって、芹沢に対する復讐はしないことにした。

さらに内部の要素による紛争は三つある。それは父親からの挑戦を受けたときの紛争、すずらんという学校を使いこなすときの紛争、GPSの団体のメンバーを募集しているときの紛争である。GPSの団体のメンバーを募集しているとき源氏は乱暴な方法ですか賢明な方法ですか紛争を感じている。愉快によって働く Id は Ego に乱暴な方法でよかったほうがいいと進めたが、道徳によって働く Superego は乱暴な方法は道徳違反だから

懸命な方法でしたほうがいいとアドバイスをした。現実を考えて結局 Ego は Superego のアドバイスにしたがって賢明な方法ですることにした。

Id, Ego, Superego の戦いのせいで、源氏は不安を感じた。その不安の態度を減らすために源氏は自己防衛のメカニズムを使用した。例えば芹沢という人と紛争を感じているとき、Superego に従ったので芹沢に復讐ができなくて不安を感じた。その不安を無くすために源氏はリダイレクトという自己防衛メカニズムをした。方法は源氏の前にある机を強く蹴った。机を強く蹴ったのはリダイレクトの表しである。

本論文で筆者は文学心理理論を使ったが、次の研究はこの映画は社会理論を使ったほうがいいと思う。なぜかというところの映画には社会問題と関係がある現象がたくさんあるからである。『クローズ Zero』の映画から勉強になったことは環境や回りの人も精神開発に影響を与える。他のはどんなことをやりたくても楽観的に考えればいい。

Biodata Penulis

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Naftali Rifqi Octariyan

Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 29 Oktober 1995

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Desa Margorejo RT.4 RW II, Kec. Wedarijaksa, Pati

Email : riyanocta440@gmail.com

No. Hanphone : 085226157046

Hobi : Badminton, Membaca Buku Sejarah

Motto : Kerjakanlah apa yang seharusnya menjadi kewajiban dan tanggung jawab kita

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

2013 - 2017	UNIVERSITAS DIPONEGORO	Perguruan Tinggi
2010 - 2013	SMA PGRI 1 PATI	SMA
2007 - 2010	SMP N 7 PATI	SMP
2001 - 2007	SDN MARGOREJO, WEDARIJAKSA	SD
2000 - 2001	TK TUNAS BAKTI MARGOREJO	TK

PENGALAMAN ORGANISASI

1. UKM WMS (Wadah Musik Sastra) FIB, UNDIP (2014 - 2015) sebagai divisi Kominfo dan Pementasan
2. Panitia Orenji Sastra Jepang Undip (2015) Sie Kebersihan